Tot.260

《NBA 2K11》乔丹模式10大经典 · 怀旧殿堂之《洛克人ZERO》系列

游戏机实用技术

ULTRA CONSOLE GAME



攻略透解

大神传

小小的太阳

本期赠品 120分钟DVD

恶魔城 暗影之王

FIFA 11／丧尸围城2

Gamehalo 战神III
－热血最强－
全程邪道最速

洛克人ZERO 2 实时最速挑战 | 3DS 主机广告&游戏集锦
电影前线 盗梦空间 幕后花絮 | 爱情与灵药 | 生人勿进

第四届穗港澳
ACG动漫游戏展
中岛爱
现场演唱影像

2010.10B 定价：RMB 9.8
ISSN 1008-0600
20>
9 771008 060006

特别企划
－圣地巡礼－
边走边看秋叶原

前线狙击
异说 012 最终幻想
绝体绝命都市4 夏日回忆／光辉物语
王国之心 梦中诞生 最终混合版

全新栏目 中国力量
独家专访 著名游戏制作人 陈星汉

焦点 2011年2月，开启掌机3D时代

新闻评论 任天道


北通 BETOP
酷爽无线
北通MVP系列，只为专业玩家而设。造型精巧，集无线技术、智能掌控、环保科技为一身，带给玩家全方位轻松游戏体验！
轻松源于专业
MVP
北通MVP球王2 无线手柄
型号：BTP-2269
• 无线零延迟手柄
• 6轴加速感应
• 内置锂电池40小时续航
• 适合PS3主机及游戏
北通MVP特洛伊 无线手柄
型号：BTP-2276
• 无线零延迟手柄
• 柔和弹力方向键
• 智能省电控制
• 适合PS3主机及游戏
北京敬瑞全游戏机商店 | 呼和浩特洋峰游戏 | 石家庄金龙游戏 | 沈阳小陆游戏 | 大连阳光电玩 | 长春金卡王电玩 | 哈尔滨天乐电玩 | 上海桥数电玩配件直通车 | 南京新世界电玩 | 宁波海曙悦动计算机
杭州次世代电玩 | 无锡昌盛电玩 | 济南数码引擎电玩 | 合肥协昌科技 | 重庆九天胜科技 | 成都正中信耗材 | 贵阳巍巍电玩 | 昆明快乐游戏联盟 | 郑州三利电子 | 武汉新德利电玩 | 乌鲁木齐海胜电器
西安天龙电玩 | 兰州格林电玩 | 太原星际电玩 | 银川百川耗材 | 西宁智力王电玩 | 广州水无月电玩 | 深圳梦天堂电玩 | 佛山 NO.1 漫游岛 | 长沙恒源电玩 | 南昌火爆电玩 | 福州聚友电玩 | 南宁鸿立电玩
北通：专业娱乐外设品牌
www.betop-cn.com
免费防伪专线：800 810 8315
服务热线：400 6754 300
广州市品众电子科技有限公司
拥有北通 娱乐更轻松



2011年2月开启掌机3D时代

焦点 OUR FOCUS

每年9月份的东京游戏展之后，任天堂都会召开“秋季发布会”，公开其最新大作与硬件计划。每年的这个会议都有猛料放出，今年也不例外。早在今年8月份，任天堂已经表示将于9月29日举办发布会，公开3DS的发售计划。9月29日，“Nintendo Conference 2010”如约举办，万众瞩目的3DS首发计划终于确定，现场首次公开的新作数量与质量令人惊喜。

文 星夜 美编 NINA

Wiimote Plus公开



任天堂发布会从当地时间2点开始，岩田聪上台发表了基调演讲。他首先简单介绍了近期NDS与Wii的新作概况，表示《口袋妖怪 黑・白》发售后创下了NDS游戏首发销量的新记录，也是日本游戏产业历史上最高的首周销量。

发布会之前数日在网上流传出来的“Wiimote Plus”新型遥控器手柄在发布会中得到了确认，该手柄内置了MotionPlus动作感应强化模块。在介绍了《塞尔达传说 天空之剑》后，岩田聪说：“我们相信未来很多游戏都需要MotionPlus，为了方便用户，任天堂开发了Wii Remote Plus，将遥控器手柄与MotionPlus集成了起来。”这款新手柄将推出四种颜色，售价与发售日目前未确定。最近在美国GameStop网上商城出现一款《Fling Smash》与Wiimote Plus同捆销售的套装，定价为49.99美元，发售时间为11月。

《超级马里奥》纪念版NDSi LL



7年前任天堂为庆祝FC诞生20周年而推出的“《FC Mini》系列”大获成功，为了庆祝《超级马里奥兄弟》诞生25周年，任天堂也将推出一系列产品。除了将于10月21日推出的Wii游戏《超级马里奥合集 特别包》外，10月28日还将推出“超级马里奥25周年纪念色”的特别版NDSi LL，定价为18000日元。同日发售的还有一款采用相同限定色的NDSi，定价为14800日元，该版本仅在7-11便利店销售。

3DS发售日确定

2011年2月26日发售！
定价：2.5万日元

岩田聪演讲的大部分时间都是围绕3DS。玩家最关心的发售日与售价问题终于判明：3DS日版发售时间为2011年2月26日，定价为2.5万日元（折合人民币约1995元）。首批提供的颜色有“水蓝”和“宇宙黑”两种。主机包含的配件包括：专用充电台、电源适配器、专用触控笔（伸缩式）、SD卡（2GB）和6枚AR卡（具体作用见下文）。



▶这就是任天堂发布的3DS最终造型，乍一看跟之前发布的造型图没有什么区别，惟一的区别在于类比滑钮的颜色从蓝色变成了灰色。也许这个灰色的滑钮使用了特殊的材质，能增强摩擦力，改善操作手感。



▲将屏幕合上后，放在充电台上充电。



◀3DS的伸缩式触控笔金属质感十足。

3DS新功能与服务详解

在今年E3展期间，任天堂已经公布了3DS的主要功能与特色。这次的发布会中进一步公布了3DS细节方面的功能与对应服务。与NDSi一样，3DS内置了一些实用有趣的小软件，这些软件可以与部分游戏结合使用。3DS的主界面有两排图标，可以像iPhone的界面一样左右翻页，而且也能实现多任务同时运行，比如在玩游戏的时候随时调出主菜单，然后打开一个网页，接着再随时返回到游戏中。



自动通信

3DS具有自动通信功能，将屏幕合上进入睡眠模式时，仍然处于可随时通信的状态，只要接近Wi-Fi无线热点，就会自动下载新资讯，玩家打开后确认即可。当你携带3DS外出时，处于睡眠模式的3DS会自动搜寻附近的3DS，进行“擦肩而过通讯”，借此与陌生人交流和交换情报。无需将游戏卡插在主机中就可用主机里的资料进行擦肩而过通讯，即使是在玩其他游戏的途中，也会自动运行擦肩而过通讯。

玩家不需要担心3DS自动进行擦肩而过通讯时造成自己的私密资料外泄，这种自动通讯方式传输的内容有限，目前可以确定的是Mii形象是数据交换的一部分。通过这种方式获得的陌生人Mii形象会出现在“擦肩而过Mii广场”中，每个Mii形象手中都拿着一个图标，代表该Mii形象的主人最近一次玩的游戏或程序。将光标移动到任何一个Mii身上，就会显示上一次与其擦肩而过的时间以及总次数。



▲3DS的擦肩而过通讯，数据交换在不知不觉间完成。



▲擦肩而过获得的Mii形象出现在Mii广场。

Mii Studio

与Wii的“似颜绘频道”类似，3DS的这个内置程序可以拍摄真人照片，并自动转化为Mii形象，然后玩家再根据自动转化的Mii形象进行调整修改。该功能可以使Mii的创作过程大幅简化。岩田聪表示，目前全球玩家创造出来的Mii形象已经达到1.8亿以上，希望3DS发售后，能够使Mii人口数量加快增长。

除了形象设计流程简化外，3DS还增加了更多的Mii部位选择，包括发型、鼻子、嘴等。设计出来的Mii形象也可以传输到Wii上使用。玩家还可以将创作出来的Mii形象保存为QR码。所谓QR码是在日本非常流行的一种方形码，通过手机的摄像头可以识别其中包含的信息。今后只要将3DS的摄像头对准Mii的QR码，系统就会将其还原为原本的Mii形象显示在屏幕中。比如，你可以将自己的Mii保存为QR码后上传到网上的个人空间里，你的朋友用3DS摄像头对着页面中的QR码，就可以立即使用你的Mii形象来玩游戏。



▲用3DS对着家人拍照。



▲拍到的照片即刻自动转化为Mii形象。

现实与虚幻交融

3DS的包装盒中将会包含6张“AR卡”，那么，究竟何谓“AR卡”呢？所谓AR是“Augmented Reality”（增强现实）的缩写，指的是用来模糊游戏与现实界限的工具。PS3的《审判之眼》可以通过摄像头将卡片中的图案扫描到游戏里，3DS的“AR卡”也是类似的作用。AR卡其实只是绘有不同图案的纸片，但是通过摄像头识别其图案信息后，却会产生神奇的作用。比如将摄像头对

■将摄像头对着AR卡拍摄。



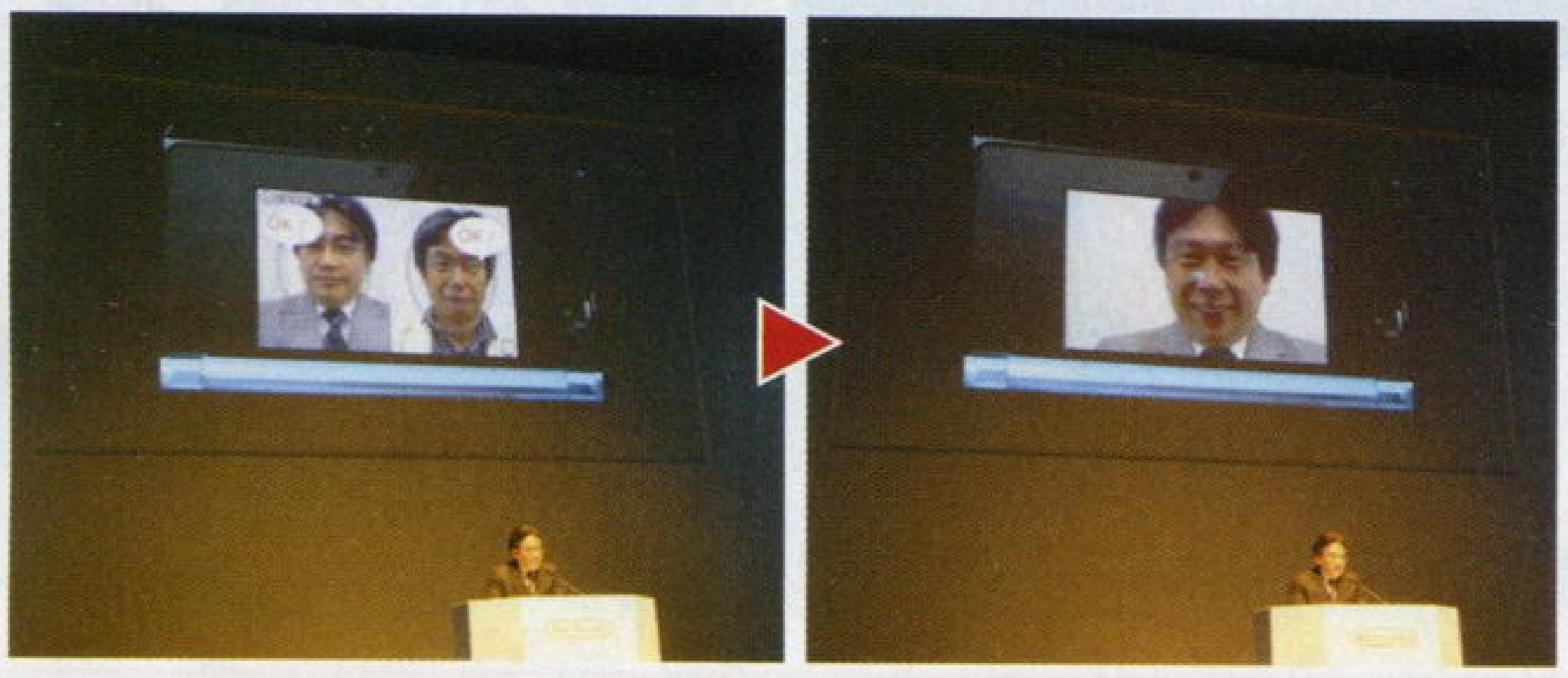
■卡中出现了怪物。



准放在桌子上的问号图案 AR 卡，在画面中就会从问号里冒出一个怪物，而且还带有立体效果，更让人产生现实与虚幻交融的错觉。由于 AR 卡成本低廉，相信今后很多游戏都会同捆赠送配套的 AR 卡，实现奇趣的游戏功能。

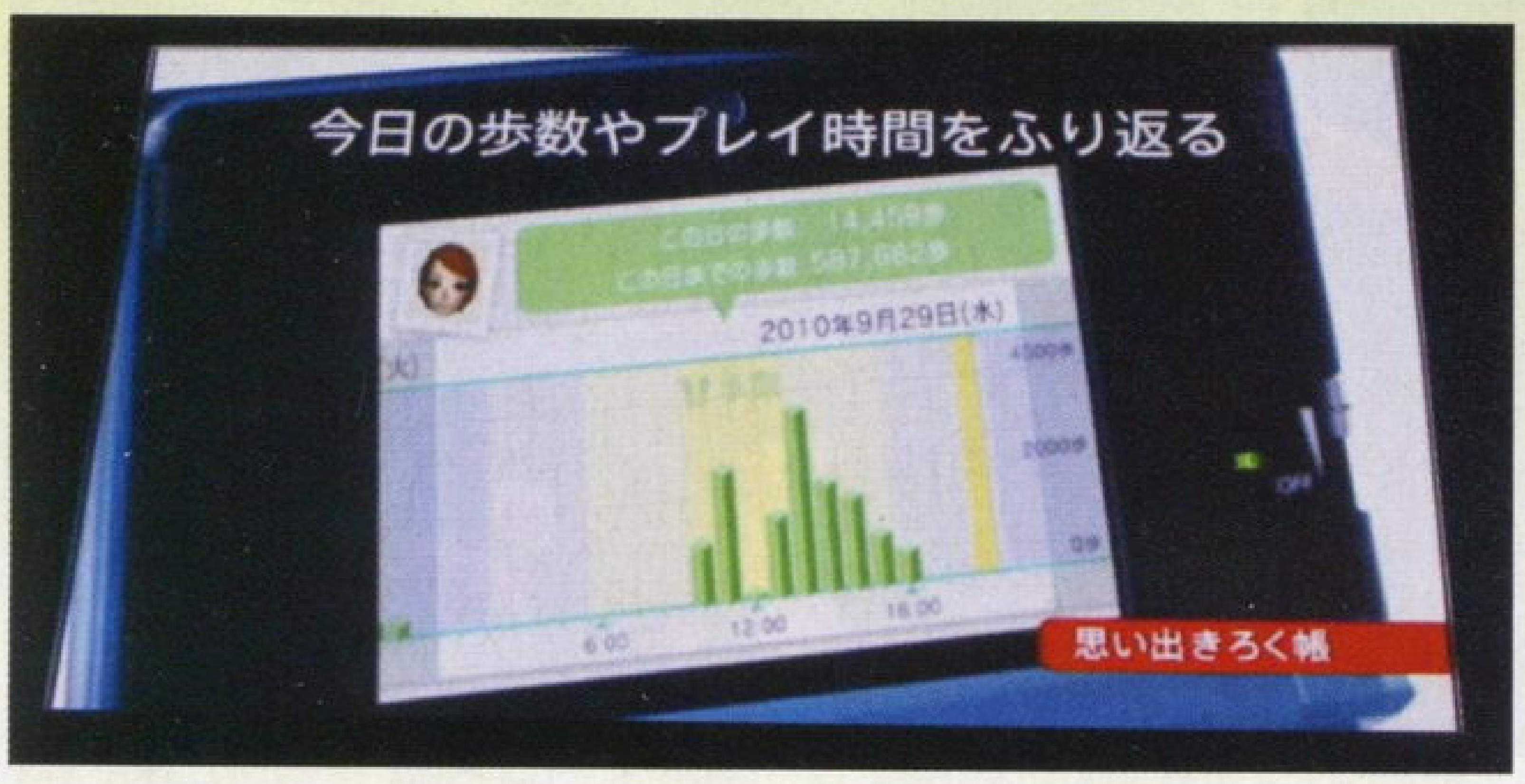
照片合成功能

3DS 拥有外部两个摄像头和朝向内部的一个摄像头，内侧与外侧摄像头可以同时使用，同时拍下玩家自己的头像和站在前面的对方头像，然后通过内置软件将二人头像合二为一。现场的幻灯片中出现了将宫本茂与岩田聪形象合成之后的样子。



计步器

任天堂曾经为 NDS 推出了一款计步器装置，还有一个配套的软件。而 3DS 将直接内置计步功能，结束一天忙碌的工作之后回到家里，打开 3DS 的计步器界面，就可以看到这一天走了多少步，至于计步器功能如何应用于游戏，目前并未说明。



经典游戏 3D 化

3DS 今后也将提供经典游戏下载，目前确定的是 GB/GBC/GBA 的经典游戏将会陆续提供 3DS 专用版本，DSiWare 的游戏也会提供 3DS 版。这些游戏将会以 3D 立体画面与玩家见面，让玩家用前所未有的立体感觉重温经典。此外，日本电视台与富士电视台已经确定与任天堂合作，今后会不断提供 3D 节目供用户下载观看。





3DS 的目标销量



任天堂的本财年结算截止日是 2011 年 3 月 31 日，也就是说从 3DS 发售，到财年末，总共只有 5 个星期的时间。美版与欧版的暂定发售时间为明年 3 月，财年内的销售周期可能不到 4 个星期。虽然销售周期不长，但任天堂相信 3DS 将会在这段时间内卖掉 400 万台，软件销量达到 1500 万套。

任天堂为 3DS 制定这么高的销售目标，可能是因为本财年 Wii 与 NDS 的销量都没有达到目标。任天堂目前已经将 Wii 的财年销售目标从 1800 万台下调到 1750 万台，NDS 销售目标从 3000 万大幅下调到 2350 万。上个财年 NDS 和 Wii 的销量分别为 2710 万台和 2010 万台。

任天堂会议前后的股价波动

在任天堂会议召开之前，投资者普遍对这次会议满怀期待，因此任天堂的股价一路攀升。任天堂之前曾经表示 3DS 日本地区将于 2010 年内发售，不少业内人士认为，欧美版本的 3DS 也会赶在年底发售，这样会为 3DS 在本财年内增加 700 ~ 800 万的销量。然而在任天堂会议召开后，公布的消息却是日版将于明年春季发售，欧美版次月上市。这则消息令投资者们大失所望，所以会议之后任天堂股价立刻大跌。彭博财经认为，2.5 万日元的价格也高于投资者的预期，这也是导致任天堂股价大跌的主要原因之一。总的算来，任天堂会议召开当日，其股价下跌了 3.7%。

岩田聪表示，2.5 万日元的定价是结合多种因素之后慎重制定的价格，其中的一个参照依据，是今年 E3 展公开后获得了业界与玩家的强烈好评与期待。至于发售日的安排，主要是受限于零部件供应与生产能力。财年内 400 万台的销量目标其实远远低于原本的计划。之前任天堂曾表示本财年 3DS 软硬件会带来 24 亿美元的销售收入，目前该目标已经下调到 10 亿美元。



自动固件更新对抗盗版

游戏业界的盗版问题日益严峻，对日本和欧美地区的 NDS 软件销售已经造成强烈冲击。因此对抗盗版是 3DS 设计过程中的一个重要考虑因素。岩田聪表示 3DS 对抗盗版的一个重要手段是自动固件更新。

由于 3DS 拥有自动通信的特点，因此将会在用户不知不觉的情况下更新固件。因此就算今后 3DS 被破解，也会随时在不知不觉中被更新为新固件，不想掏钱买正版的玩家可能会随时面临“变砖”的危险。这种自动更新功能甚至有可能自动检测 3DS 是否被刷过机，并做出相应的处理。

第三方超级大作潮来临

在今年的E3展期间，3DS公布时，最令人震撼的并非它的屏幕立体效果，而是堪称壮观的游戏阵容。而在这次的发布会中，还有多款大牌新作公开。

在岩田聪的演讲中首先反省了任天堂主机在第三方游戏方面的不足。根据他提供的数据，在美国和日本，NDS和Wii游戏中任天堂占了一半以上，而微软与索尼的第一方游戏比例不到15%。提高第三方游戏所占市场份额是任天堂一直以来的努力目标，3DS就是一部为了提高第三方支持度而开发的主机。岩田聪在会后面向投资者的问答阶段中说："我们开发这款高性能掌机的最大原因是让开发商不再由于性能规格而不愿为任天堂的主机开发游戏。"一直以来都有很多第三方向任天堂抱怨，认为Wii和NDS的机能太弱，无法做出他们所要的效果，所以才放弃制作Wii/NDS的高端游戏。任天堂希望3DS能成为第三方的大作集中营。

Capcom：3DS最强支持者

3DS公布后，日本第三方全都公布了强有力的对应游戏阵容，其中以Capcom表现得最为活跃。Capcom显然对这款高性能的掌机有着充分的准备，专门为其开发的MT Framework Mobile引擎能够实现宛如次世代主机般的画面效果。这次发布会期间，Capcom同时公布了3款游戏，《生化危机》、《街头霸王》和《洛克人》这三个代表Capcom不同时期标志性游戏的镇社之宝全部降临！

BIOHAZARD THE MERCENARIES 3D

SUPER STREET FIGHTER IV 3D EDITION

ロックマンDASH 3 —PROJECT—

BIOHAZARD REVELATIONS

生化危机 启示

BIOHAZARD REVELATIONS

在今年E3展中公布的3DS游戏里，画面最惊人的当属《生化危机 启示》。Capcom为了证明该作而特别放出了MT Framework Mobile的实际运行影像。该引擎能够在3DS上实现HDR渲染、自体投影等次世代主机上的高级图形特效，将保持稳定的30fps帧率。本作是一款专门为3DS开发的完全新作，属于"《生化危机》系列"的正统新作，稻船敬二曾表示实际游戏内容将会让玩家感到震惊。



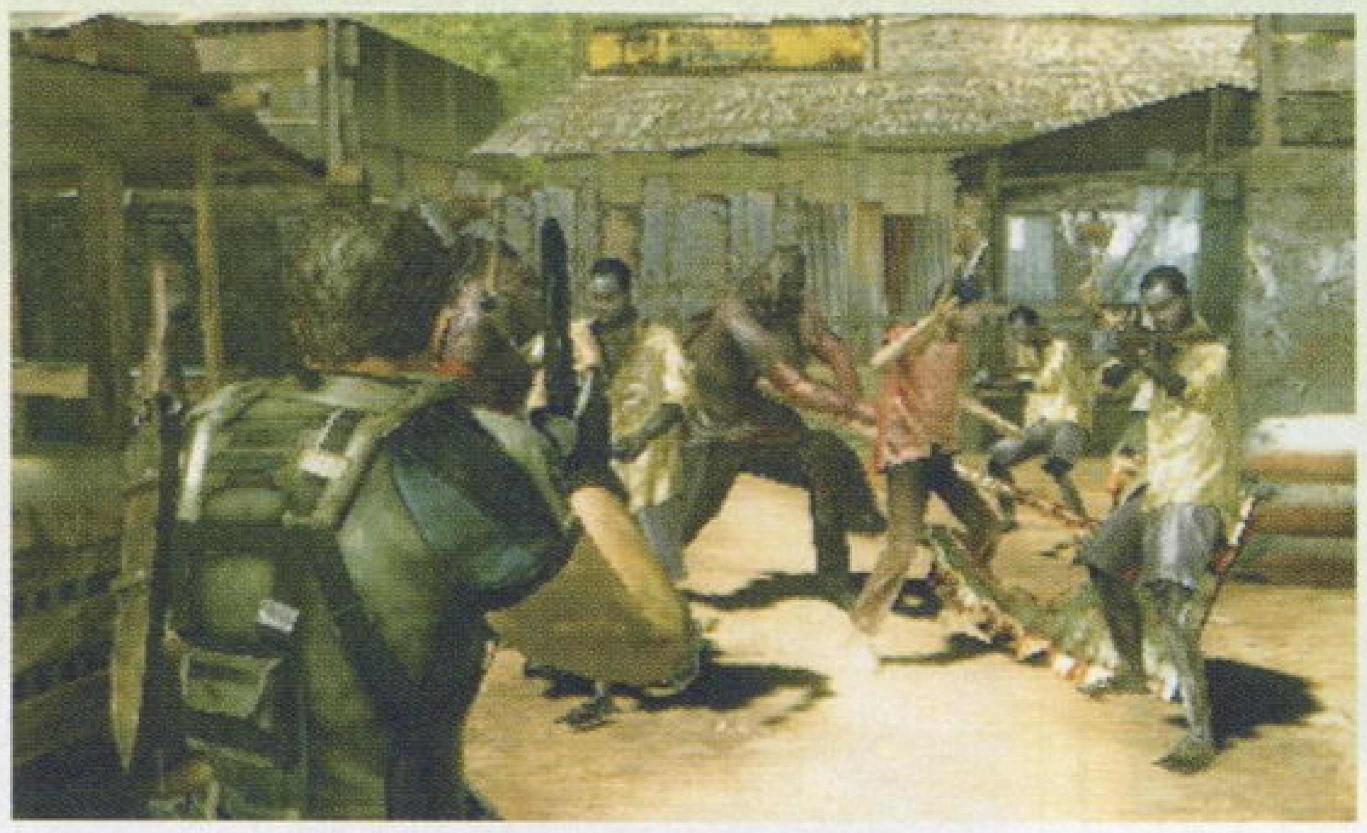


生化危机 雇佣兵 3D

BIOHAZARD THE MERCENARIES 3D



与《生化危机 启示》一样，本作也使用了MT Framework引擎制作，画面质量自然有保证。如其名所示，本作是将系列熟悉的"雇佣兵模式"变成了一款完整的游戏，玩家的目标就是在最短时间内杀死最多的丧尸获得高分。目前可以确定的可操作角色包括克里斯、吉尔和汉克。本作将支持在线多人合作与对战模式。









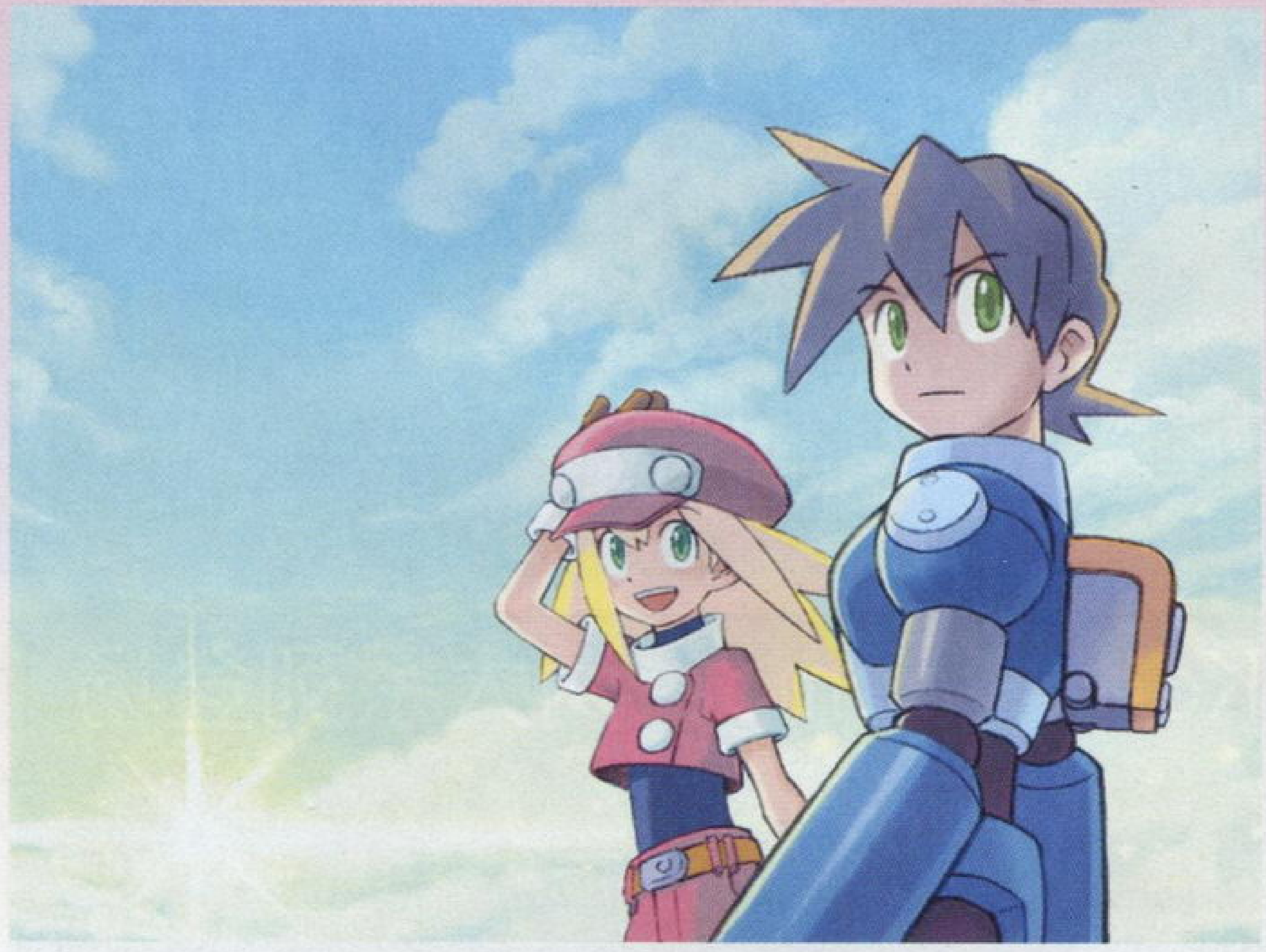
超级街头霸王IV 3D版

SUPER STREET FIGHTER IV 3D Edition

本作将会收录35名角色，将会对应3DS的“擦肩而过通讯”系统，具体应用方式未明。另外一个最特别的地方在于：本作将会收录2D格斗类游戏前所未有的越肩视点！据实际试玩过的日本媒体报道，本作可以通过大魄力的越肩视点方式进行对战，这样大大提升了游戏画面的纵深感，给人的感觉是变成了一款完全不同的游戏。在这种视点下，操作方式并未改变。不过本作为格斗苦手的玩家们提供了简单模式，该模式中，下屏幕的4个面板会显示各种招式，玩家只要点击面板就会放出必杀技和连续技。

洛克人DASH 3 PROJECT

ロックマンDASH3 PROJECT





PS时代推出的《洛克人DASH》是“《洛克人》系列”首次3D化，现在该系列确定将会在3DS上推出最新作，首次实现其真正意义上的三维立体化。游戏以几乎被海洋覆盖的世界为舞台，发掘者们为了追求埋藏在地下的古代秘宝而在世界中冒险，一场新的冒险将会在大海中的某个岛屿里进行。

系列制作人稻船敬二表示，多年来他一直都想开发这么一款游戏，但是都没有得到上头的批准，现在随着3DS的出现才成为可能。前作最后留下的疑问将会在本作中得到解答。本作的详情将会在10月份的纽约漫画展期间公布。

SEGA：6款新作开发中

世嘉宣布在2011年底之前，将会推出6款3DS游戏。世嘉的第一款3DS游戏是《超级猴球3D》（暂名），预定于2011年春于美日欧三地上市。世嘉表示希望通过3DS为该系列带来新用户。至于其他5款游戏，目前能够确定的是其中有一款《索尼克》，其余未明。

《超级猴球3D》将活用3DS的动作感应器，可以通过倾斜机身的方式操作，与iPhone版相似。本作在关卡构造方面将会针对3DS的特性呈现出更强的立体感。游戏利用了3DS强大的通信功能，有两种通信对战模式，分别是驾驶游戏“猴子赛车”和对战动作游戏“猴子大战”。





NBGI：传说复苏





▲PS2时代的《传说》经典之作将完美移植3DS。





▲《双笔体育》中的射箭与足球游戏。

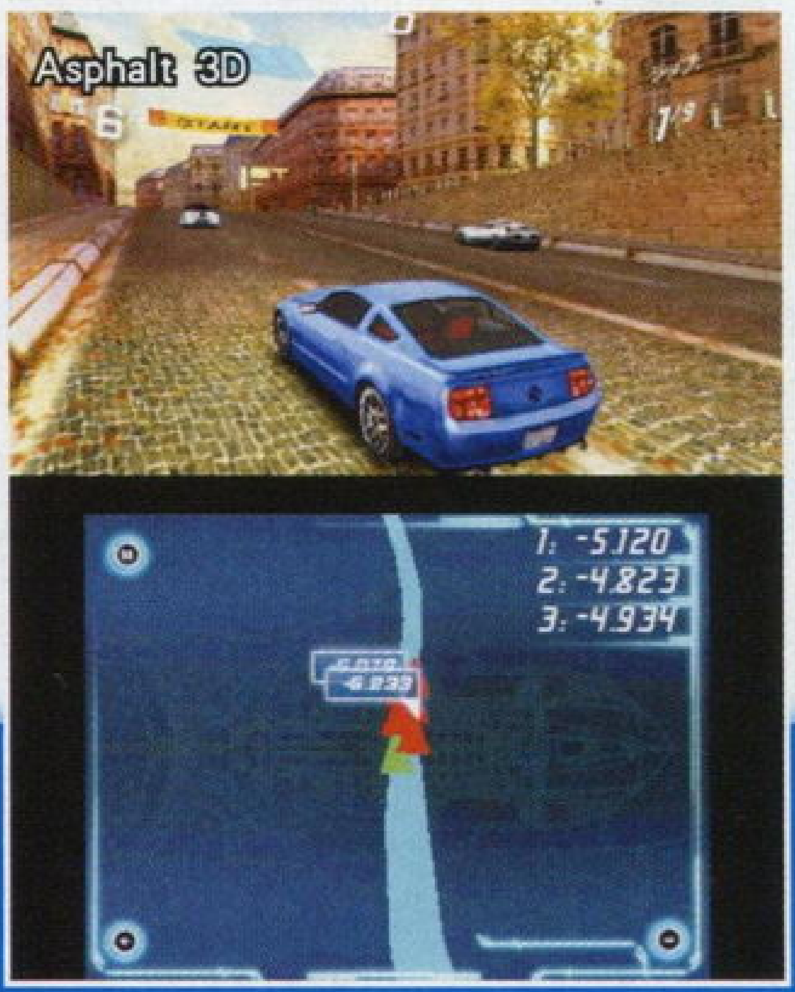
NBGI为我们带来的最大惊喜是公布了《深渊传说》的3DS版。原作发售于PS2平台，是“《传说》系列”中评价极高的一作。游戏预定于2011年发售，目前NBGI并未公布任何详情，不过发

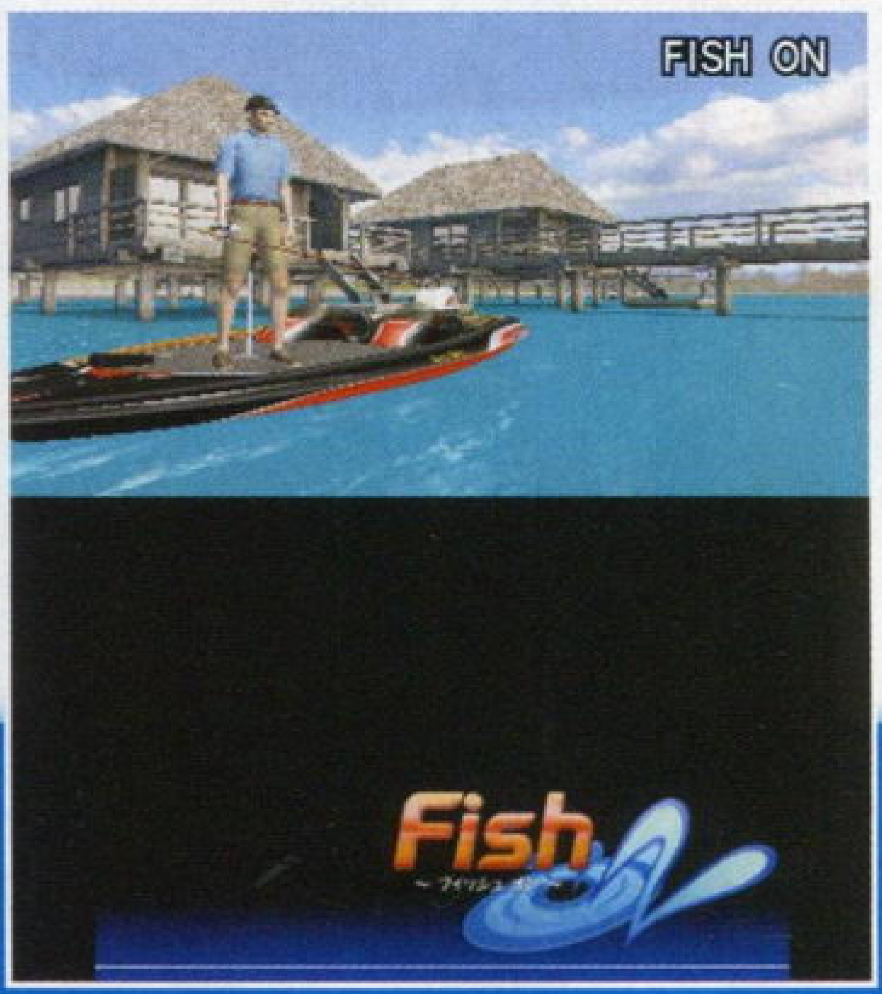


▲3DS版《山脊赛车》将全面强化网络比赛系统。

布了几张与PS2版相比几乎没有任何缩水的游戏截图。

NBGI已确认的3DS游戏还有另外4款，分别是《皇牌空战3D》、《双笔体育》、《职业棒球 家庭竞技场2011》和《山脊赛车》。《双笔体育》(Double Pen Sports)是一款操作方法极为特别的体育游戏合集，游戏时将3DS放在桌面上，玩家双手持触控笔进行操作，目前公开的体育项目有射箭和足球。游戏预定于2010年春季发售。





Konami：Love Plus立体化

除了6月份已经公布的《潜龙谍影3》3DS版外，Konami此次特别公布的新作是《Love Plus》的3DS版。目前该项目的暂定名为“Project Love Plus for Nintendo 3DS”。游戏预定于2011年发售。

其实在东京游戏展期间，Konami已经公布了街机版的3D化《Love Plus》，这款面向3DS开发的游戏也将通过裸眼3D的特性，让玩家心仪的女友从屏幕中浮现出来。除了裸眼3D外，本作还将充分活用触摸屏、麦克风、摄像头、动作感应器和网络功能，让玩家以更加丰富的方式与虚拟女友进行多样化的交流互动。比如，通过摄像头功能，女孩子将会记住你的样子，当你的脸凑近屏幕盯着她时，她会作出娇羞的模样。在目前公布的演示影像中，可以看到利用3DS的动作感应功能，当你将3DS倾斜和旋转时，画面角度也会随之改变，感觉就像是正拿着一个摄像机对女友进行拍摄，镜头移到特殊部位时，还会做出特别的表情。





除了《潜龙谍影3》和《Love Plus》外，Konami还公布了其他3款3DS游戏，分别是赛车游戏《Asphalt 3D》、棒球游戏《职棒魂》和钓鱼游戏《FISH ON》。

Koei Tecmo：两大系列登场

Koei Tecmo公布的两款游戏都是之前已经公开的作品，目前确认了正式名称，分别为《死或生 多重维度》(Dead or Alive Dimensions)和《战国无双 编年史》(Samurai Warriors Chronicle)。

《死或生 多重维度》的卖点之一是将实现3D乳摇效果。在任天堂发布会后提供的试玩DEMO中，有霞、绫音、隼龙等角色可以选用，可选关卡有3个。与之前公布的影像相比，游戏的实际速度会慢一些。



《战国无双 编年史》将于2011年春季发售。游戏过程中上屏幕显示游戏画面，下屏幕显示地图，在地图上还用人物头像标出各武将所在位置，按一下头像就可以切换操作该武将。



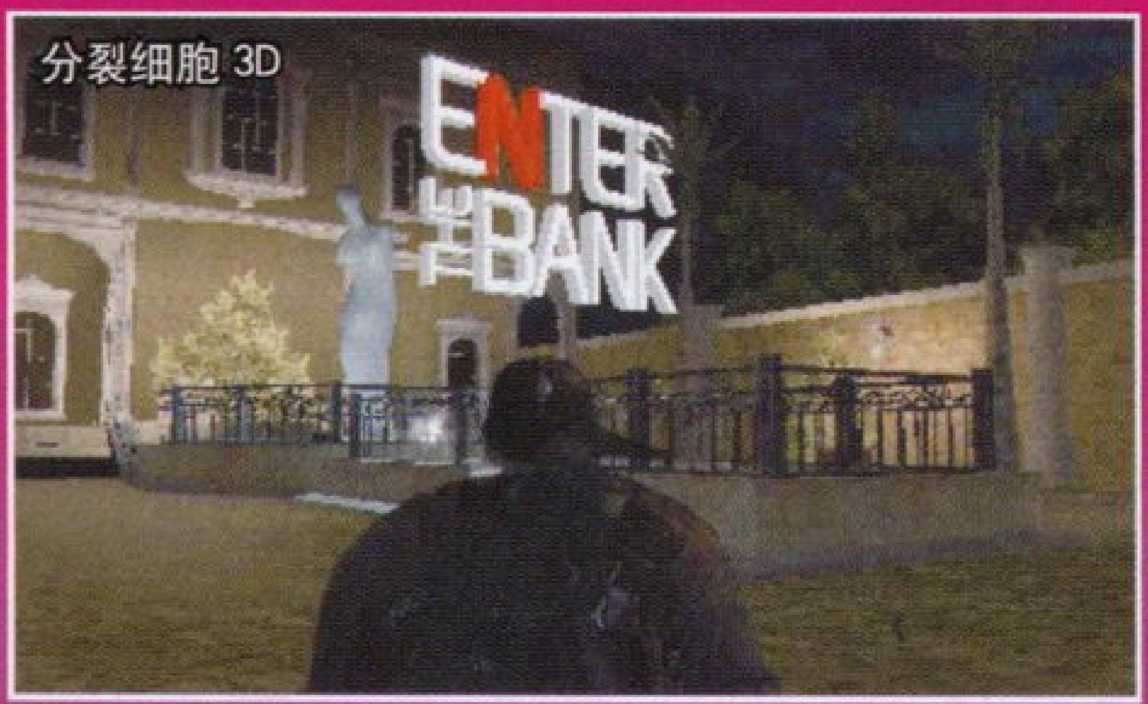
Hudson：十项运动

Hudson将为3DS带来其标志性的体育游戏合集系列《十项运动》，新作暂定名为《十项运动极限》(DECA SPORTA EXTREME)，预定于2011年春季发售。本作将收录一些最适合裸眼3D的运动项目，例如足球、网球、相扑等共10种运动，可以1到4人玩。除该作外，Hudson还有多款3DS新作正在开发中。





Ubisoft：大量新作开发中





虽然是面向日本的会议，活跃于全球的育碧也利用这次机会公布了几款3DS游戏。育碧为3DS首发期间带来的游戏是《横冲直撞3D》(Driver 3D)，本作的目标是带来好莱坞电影中汽车追逐战的刺激感，卧底警察唐纳将继续出击。本作剧情部分将会采用漫画般的处理方式。

预定于2011年末发售的《分裂细胞3D》是《分裂细胞 混沌理论》的移植版，但是在游戏系统方面却融入了《分裂细胞 断罪》的新元素，比如在场景中浮现文字、闪回效果等。

任天道



楔子

这是起点，一个新的里程碑的诞生

这也是终点，一个神话的时代已然逝去

世事总是在一个奇妙的螺旋中循环轮回。回首6年之前，刚走出赤字阴影的任天堂在一片质疑声中发表了NDS主机，随后接连创造一连串游戏史上的商业神话。遥望当初，5000亿年度纯利润和8.8万日元每股的天价依然历历在心，千百万级热卖大作齐齐刷屏的壮观景象赫然在目，然而这一切随着3DS的正式发表已将成为过去式。

经历了六年的意气风发，再次遭遇财务赤字的任天堂似乎又回到了当初的起点，3DS的发表再次风起浪涌，我们不禁怀着期待和不安，注视着下一个命运螺旋的循环转折……

文 徐继刚（Darkbaby）
编 星夜 美编 NINA

乌龙事件

9月29日是日本所谓诸事皆宜的大吉安日，然而这一天却成为了许多任天堂关联会社和市场投资者的灾难之日！

下午2时许，在2010年度幕张秋季发表会（Nintendo Conference 2010）会场进行战略演说的任天堂社长岩田聪宣布于2010年10月28日以1.8万日元发售25周年纪念版NDSi LL，几个误将NDSi LL当作3DS的证券投资机构开始大手笔买入任天堂股票，大量散户跟风盘也随之涌入，原先稳定在每股23000日元左右的股价开始稳步推升。



▲岩田聪公布3DS股价的那一刻，任天堂的股价开始大跌。

两时半，当Konami的制作人内田明理在岩田聪邀请下即席发布并演示《Project LOVE PLUS for Nintendo 3DS》后，会场的气氛达到了最高潮，而任天堂的股价也同时直线飙升到了当日峰值25400日元。

三时，当岩田聪亲口宣布NINTENDO 3DS将于2011年2月26日以2.5万日元价格在日本率先发售后，原先气氛非常活跃的会场顿时陷入一片沉闷，在场上千记者和从业人士罕有人鼓掌附和。与此同时，任天堂的股票开始掉头向下，失望的投资者们争先恐后斩仓出局，最终收盘价为23300日元。任天堂在发表会尾声又披露了年度经营收益预想，由于日元兑美元汇率居高不下造成的为替差损（外汇亏损），该社第二财务季度继续亏损20亿日元（经营利润500亿日元），而全年利润预测由原先的2000亿日元大幅下调为900亿日元。受到糟糕财报的打击，次日任天堂股价继续大挫8%以上，盘中创下20460日元的年间最低股价。城门失火殃及池鱼，任天堂的失意也带动了整个3DS相关板块的走势，Capcom和Square Enix等数十家关联会社也出现不同幅度的下跌，短短两日间有将近70亿美元的市值灰飞烟灭。据说某证券机构因平仓亏损达9亿日元之巨，若非见诸于专业财经媒体的报端，我们几乎难以相信以理性和健全著称的日本证券市场会发生如此令人啼笑皆非的乌龙事件。

任天堂此番的半年报亏损和7年前的那次亏损有着本质的区别。2003财年任天堂曾经发生了一个季度的业绩亏损，其根源在于NGC和索尼PS2的商业竞争中遭遇惨败，因此所造成的暂时账面亏损无可厚非。任天堂今年上半财年的赤字则足以引起业界全体震惊不安。不可否认，NDS和Wii的销量正在明显放缓，但任天堂依然还是业界的领

2011年2月，开启掌机3D时代

头羊。虽然亏损的根源在于汇率的为替差损（任天堂年初锁定的出口汇率比价为日元兑美元95:1、日元兑欧元120:1，然而自5月中旬以来日元出现了急速升值的意外状况，截止10月初居然达到了83:1的15年来最高价格），一个尚处于事业绝顶期的标志性企业的抗风险能力却如此脆弱，不禁让人对这个产业的传统经营模式产生了不信任感，任天堂的境遇让人们充分感受到TV游戏产业正处在一个变革的十字路口。

日本是一个自然资源极度贫乏的出口型国家，汇率的波动对于丰田和任天堂等经营业绩主要依赖出口的大企业至关重要（任天堂的海外业务约占总利润额的65-75%）。从历史上来看，任天堂曾经不止一次尝到过为替差益（外汇盈余）的甜头，例如1997年其N64主机在本土被PS压制得几无还手之力，但由于日元大幅贬值的缘故，是年仅汇率差额收益便达到了700亿日元之巨。然而随着近年美国经济泡沫的破灭，美元的贬值一发不可收拾，任天堂对于美国经济的恶化程度缺乏足够的认识，因汇率造成的财务损失逐年扩大，该社2008年的汇率损失为700亿日元，2009年达到了1100亿日元，而2010年仅上半年就达到了1300亿日元，三年居然有40亿美元以上的真金白银化为泡影，其苦境可想而知。泛欧元地区一直是任天堂近年成长最快的市场，今年由于希腊国家信用危机所造成的金融动荡也造成严重消费不振，整个游戏产业都出现了明显衰退倾向，任天堂今年下调NDS和Wii软硬件销售指标的主要根源在于欧洲地域的急速滑坡。年初以来，美国的就业和消费信心指数呈继续恶化之兆，大量避险资金涌入相对稳定的日本，从而导致日元兑换美元汇率叠创新高，截至10月8日，汇率比距离82:1的历史最高纪录仅咫尺之遥。汇率的异常波动令出口企业深受倒悬之苦，丰田和索尼等被迫采取限制出口的措施降低损失，而大量抗风险能力低下的中小企业破产倒闭。根据共同社最新调查数据显示，日本国内消费信心指数已经创下一年来最低。基于如此险恶的市场状况，广大从业人员和市场分析师对任天堂选择现阶段以如此昂贵的定价推出3DS表示质疑，25000日元的价格也完全颠覆了由“掌机之父”横井军平所确立的任天堂商业哲学，不啻为一场胜负未卜的豪赌。

外界对于3DS的态度由E3时一边倒的狂热渐趋平淡，实际完全凸显了被索尼等家电巨头狂炒的“3D电视”的真实惨状。借着《阿凡达》的东风，3D显示技术一度被标榜为电视的未来发展方向，索尼和松下等企业都不惜巨资进行宣传推广，然而由于市场缺乏真正有引导消费价值的3D软件资源，日本国内的3D热潮正在急速降温中，据称2010年上半年度销售的3D电视尚不足各厂商预期目标的4%，索尼在PS3平台主推的3D显示业务目前也丝毫没有产生市场推动效果。又据调研公司Deloitte/YouGov的调查报告显示：70%的日本国民对3D显示技术表示不感兴趣或认为毫无意义。任天堂的市场推广能力确实不容置疑，然而在如此低迷的大势面前，该社是否真的具备化腐朽为神奇的力量呢？

《口袋妖怪 黑·白》首周255万套的日本史上最高初周销售记录诞生于市道极度低迷的非常时期，不但对辉煌的NDS时代做了完美的总结，同时也象征着任天堂的市场号召力依然所向披靡！

▼《口袋妖怪 黑·白》再现怪物实力。



新的引擎

“定于9月29日举行的‘Nintendo Conference 2010’，将会成为游戏业界未来发展分歧点的重要事件……”——日本游戏开发会社Alchemist的社长浦野重信在其twitter上如此推许3DS的发售意义。

时隔数日，浦野氏却在个人博客上发表了一篇“致岩田社长书”，其文中措辞猛烈地抨击了任天堂在第三方软件体制上的多种弊症，期望岩田聪能够加以改进。该博文发表后立即在2CH等业界人士云集的社区网络引发了轩然大波，赞否双方连日里交相争论挞伐。虽然浦野重信的上书颇多值得商榷之处，但其言论足以体现时下大多数第三方厂商对于任天堂既敬且畏的微妙态度。就像当初NDS的巨大商业成功一样，第三方的鼎力支持是任天堂成功不可或缺的力量后盾，然而由于任天堂这个业界异端儿生存哲学的特殊性，其注定与第三方存在着不可调和的利益矛盾，虽然多年来岩田聪竭尽全力寻求化解之道，无形的隔膜依然困扰着彼此的真诚合作。

去年9月间的股东说明会上，有人向岩田聪质询了任天堂会不会始终扮演硬件厂商的角色，并且坚持不向其他平台提供软件的问题。岩田氏明确表示硬件业务是任天堂的基础，而软件是立社的根本，两者紧密而不可分割。任天堂与索尼和苹果等硬件厂商存在着巨大的角色差异，不但是硬件平台供应商，同时也是全球最大的软件发行商，其软件发行业务必然会对第三方的利益产生重大影响。经过数十年的积累，任天堂品牌已经在全球范围建立了无可匹敌的影响力，其发行的软件足足占据了整个市场的三分之一强，而2005～2008年三年间更攫取了日本本土50%以上的份额，任天堂的市场支配力令所有第三方只能为之感到窒息。消费者对于任天堂过份的信赖感导致第三方在其硬件平台生存维艰，不得不转投其他阵营抱团取暖，索尼PSP在日本的中兴局面就是一个非常值得探讨的现象。



▲NDS虽然成功，第三方却被排挤在外。

NDS的商业奇迹完全归功于任天堂软件开发的底力，但是其硬件性能存在着严重先天不足，极大制约了游戏开发者的创造力，许多第三方大作由于机能问题被迫成为其他平台的独占游戏。随着时间的不断推移，特别是苹果iOS系统频繁的世代更替，NDS的硬件局限性日益凸显，任天堂必须及时更换强有力的硬件引擎，才能够进一步拓展市场。3DS是任天堂至今为止第一款充分考虑到第三方厂商利益的硬件平台，岩田聪坦言该主机的强劲机能是为了让第三方厂商充分发挥实力，并承诺会努力避免发生Wii在日本本土那样的第三方软件严重滞销现象。

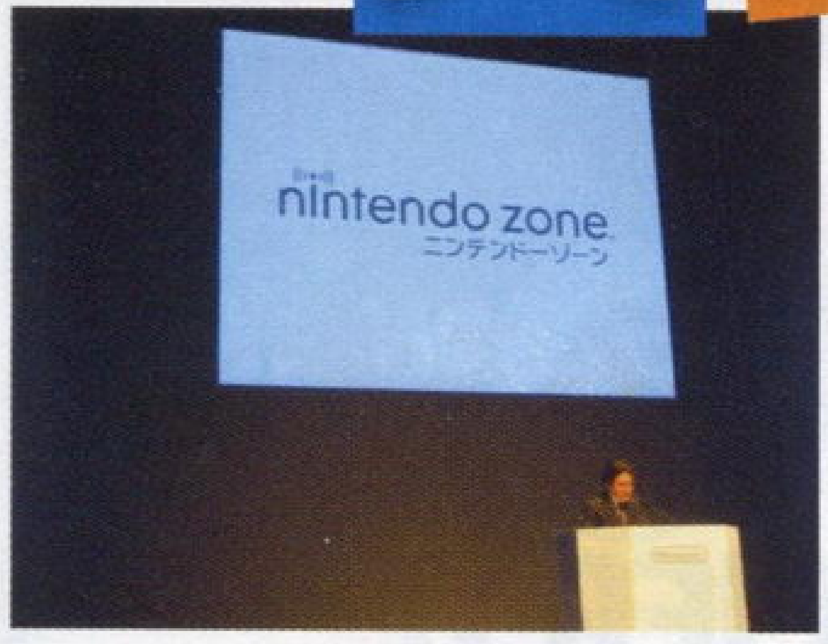
25000日元的定价对于携带游戏主机来说确实是一个大胆而冒险的设定，事实上该价格不但颠覆了任天堂的商业哲学，同时也涵盖了外界猜想的“PSP2”的理论价位，这也是任天堂有史以来第一次主动向竞争对手发起挑战。有不少人认为由于任天堂优势地位过于明显，索尼可能不会再推出PSP后继主机，类似的判断显然是对索尼的数码娱乐整体战略缺乏足够的了解。6000万台全球销量的PSP毕竟也是有史以来最成功的非任天堂系携带游戏主机，除非索尼决意从游戏业全面撤退，否则携带主机必然会继续研发。不过在任天堂和苹果的两面夹击下，未来PSP后继主机的市场定位将非常困难，索尼必须从中选择一个直接竞争对手，而任何一个都难以力敌。《日本经济新闻》等媒体曾经多次暗示PSP后继主机将会走类似PSP PHONE的发展路线，从一些第三方对于3DS的参与

态度或许也可以证明这一点。3DS的昂贵定价除了包括高规格的硬件规格以外，任天堂反复承诺会在软件业务上对第三方进行让步，该社可能不得不采取提高硬件销售的利润率来抵充软件方面的损失，然则是否所有的消费者都心甘情愿承受额外的支出呢？

回头再看浦野重信的呼吁，似乎苹果的APP STORE网络销售模式完全能够解决任天堂在软件发行体制上存在的所有弊端，但3DS使用的是超大容量闪存式卡带媒体，依然沿用传统的销售模式。事实上任天堂软件至上的经营思维和APP STORE的廉价消费模式存在着本质的冲突，而且该社的商业成功相当程度上归功于其数十年来精心构筑的传统营销体系，岩田聪并不打算马上去改变这一切。当然，任天堂并没有固步自封，岩田聪曾经用育碧的《跳舞吧！》意外超热卖的例子来说明全新宣传方式对于商品推广的促进作用，《跳舞吧！》原本不过是厂商对应Wii平台的应景之作，粗糙的画面和平庸的选曲使之媒体评价非常低下，然而首周销量仅1万套的该作却由于几段YouTube视频而迅速红火起来，目前全球累计销量已经突破450万套，这个商业奇迹确实值得产业经营者深思。任天堂正在悄悄地布局，悄悄地尝试着企业转型，“Nintendo Zone”（任天堂地带）的成果将直接影响到企业的未来！


■育碧的《跳舞吧！》获得了预想之外的大成功。

任天道



▲Nintendo Zone将会是任天堂发展的新重点。

Nintendo Conference 2010结束后，任天堂官方网站更新了3DS的宣传视频。有心人可以发现，其硬件篇宣传的主题并非裸眼3D效果，亦非强劲的硬件图形处理能力，而是全面强化的“擦肩而过”系统。所谓的“擦肩而过”系统就是拥有3DS主机的消费者如果始终打开主机，在进入拥有Nintendo Zone服务的公共场所，可以自动发送或获得全新的游戏讯息资料，传送者则可以获得相应的游戏点数奖励（注：美国将擦肩而过系统翻译为Canvass即游说的意思，其含义非常直白传神）。从宣传视频中可以获悉，玩家能够通过该系统和其他人自动交流游戏讯息，并获得隐藏的游戏资料奖励。擦肩而过系统的出现，将极大提升消费者的互动性，从而逐步形成巨大的类SNS虚拟网络社区。

所谓SNS（Social Network Site）起源于上世纪60年代美国著名社会心理学家Stanley Milgram的六度分割理论，即通过六个朋友的交往渠道就能最终找到希望结识的陌生人。六度分割理论很长时间内仅仅停留在理论的范畴，而网络的普及使得人际交往的成本降到了最低。近年来SNS一直处于高速成长（例如Facebook和开心网），对传统游戏市场造成了很大冲击。根据NPD今年8月提供的调查数据显示，仅仅美国目前就拥有5600万社交游戏玩家。任天堂对此并非视若无睹，而真正让该社感到震惊的却是《朋友聚集》的超热卖。两年前推出的《朋友聚集》实际不过是一款带有SNS要素的AI游戏，玩家可以将自己身边真实人物的形象和性格编辑后添加到游戏中，共同享受虚拟生活。《朋友聚集》初回出货仅10万套，随后迅速发生口耳相传的流行效果，该游戏最终销量将超过400万套，实乃近年罕见的大黑马游戏，甚至富士电视台还专门开辟了相关节目频道。《朋友聚集》让任天堂深受启示，人际交流的滚动式市场效应远远超出常识想像，六度分割理论同样也可以理解为通过6个人的推介能够找到心仪的游戏，如果能将之与游戏巧妙融合，完全能够创造出超越NDS的全新消费市场。另一侧面，任天堂近年来的广告宣传投入呈逐年飙升之势，2010年度的预算额更突破了1400亿日元，宣传支出的增加已影响到了任社的业绩成长，而传统的广告宣传方式往往事倍功半。任天堂花费了两年时间在日本国内广泛建立名为“NINTENDO STATION”的服务终端，已经和许多公共服务机构达成了合作协议，未来日本3DS玩家可以体验到无所不在的讯息交流，届时游戏乐趣将得到飞跃的提升，目前任天堂正在对其新的野心进行最终的调整完善。

诸多因素，任天堂未来一两年的市场战略核心将回到日本本土。面对欧美地区的经济衰退和汇率波动，最有效的对应措施就是扩大内需。今年上半年日本大手各社发布的财报可以看出，类似Square Enix和Sega Sammy等本土发展型厂商的业绩都相当出色，Sega Sammy甚至创下了五年来新高。而任天堂和Capcom等一些致力全球化发展的开拓型厂商则纷纷铩羽，Capcom第一季度净亏损达9.18亿日元，为该社自2004年以来最差业绩。反观任天堂在NDS时代的业绩成长轨迹图，其在日本本土的全盛时期，恰好也是业绩最出色的时期，随着国内软件市场占有率的跌落，该社的利润率也继之滑坡。另外从全球市场竞争的态势来看，日本市场是最令任天堂头疼的地域，索尼依靠着广大第三方的提携，目前成功确立了和任天堂分庭抗礼的对峙格局。对于3DS来说，PSP在日本国内的市场影响力将对其成功造成相当大的压力，而在欧美地区则两方实力差异要远为悬殊。本着攘外必先安内的经营思路，任天堂未来将在本土对索尼发动一场歼灭战，并期望借助3DS的市场影响力，将与第三方厂商的良性合作关系进一步扩大到家用机平台。从某种意义上来说，3DS是一款刻意针对本土设计的硬件产品，为缺乏资金和技术力的日本第三方厂商提供了理想的发挥舞台，该主机将成为牵引日本游戏产业健全发展的强力引擎。



■NDS近年来的超级黑马《朋友聚集》。

日本是一个地狭人稠的国度，因此比全球其他主要娱乐消费市场更容易产生口耳相传的宣传效应。任天堂在日本境内设置“NINTENDO STATION”的成本要远低于地域广阔的北美，擦肩而过系统也非常契合主要以新干线和地铁作为出行工具的日本社会，而喜欢以自驾车代步的欧美则存在着一定的技术障碍。任天堂以往在网络业务方面的进展一直远逊于微软和索尼，今后Nintendo Zone会逐步完善发展，3DS或许会起到一个至关重要的桥梁作用。

3DS会不会取得成功？我对此从来都不怀疑。然而这款凝聚着任天堂多年心血努力的梦幻主机能否取得超越前代NDS的辉煌，除了任天堂的努力以外，运气也是不可或缺的关键。我们期待着全球经济在明年能够逐步好转，经济的景气度直接影响到娱乐消费产业的成长。

“游戏并不是生活的必需品”——任天堂前社长山内溥曾经如此定义电子游戏。

人手一台NDS曾经是岩田聪的美好憧憬，新一代的任天堂正在努力突破传统理念的桎梏，希望创造出能为人们提供无限娱乐的生活必需品。

CONTENTS

游戏机实用技术 ULTRA CONSOLE GAME

焦点 1
新闻评论 7
游戏情报站 13
第四届穗港澳ACG动漫游戏展专访 23
PS电玩大本营 19
黄金眼 20
TGS2010续报 24

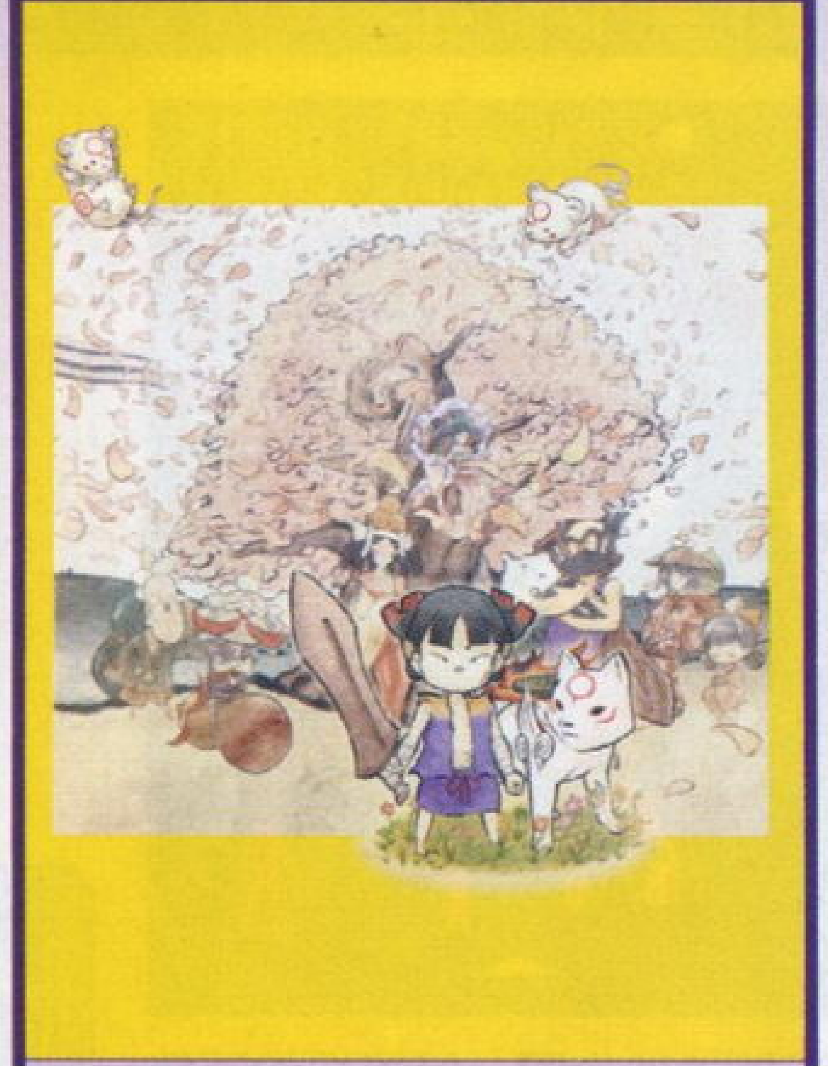
游戏情报站要闻

Wii生命力感应器详情曝光 13
《莎木》重见天日，冬季“莎木城”开张 14
欧洲PSP游戏开发全面转向PSP2？ 14
《最终幻想XIII-2》已启动？ 15

TGS2010续报

绝体绝命都市4 夏日回忆 24
异说 012 最终幻想 25
王国之心 梦中诞生 最终混合版 28
光辉物语 26
新作短波 30





总第260期 **10B**

COVER STAFF

封面用图：《大神传 小小的太阳》
封面设计：一刀

©CAPCOM CO.,LTD.2010 ALL RIGHTS RESERVED

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。









软硬兼施 40

特快专递

轻音 放学后的演唱会 34
NBA 2K11 37

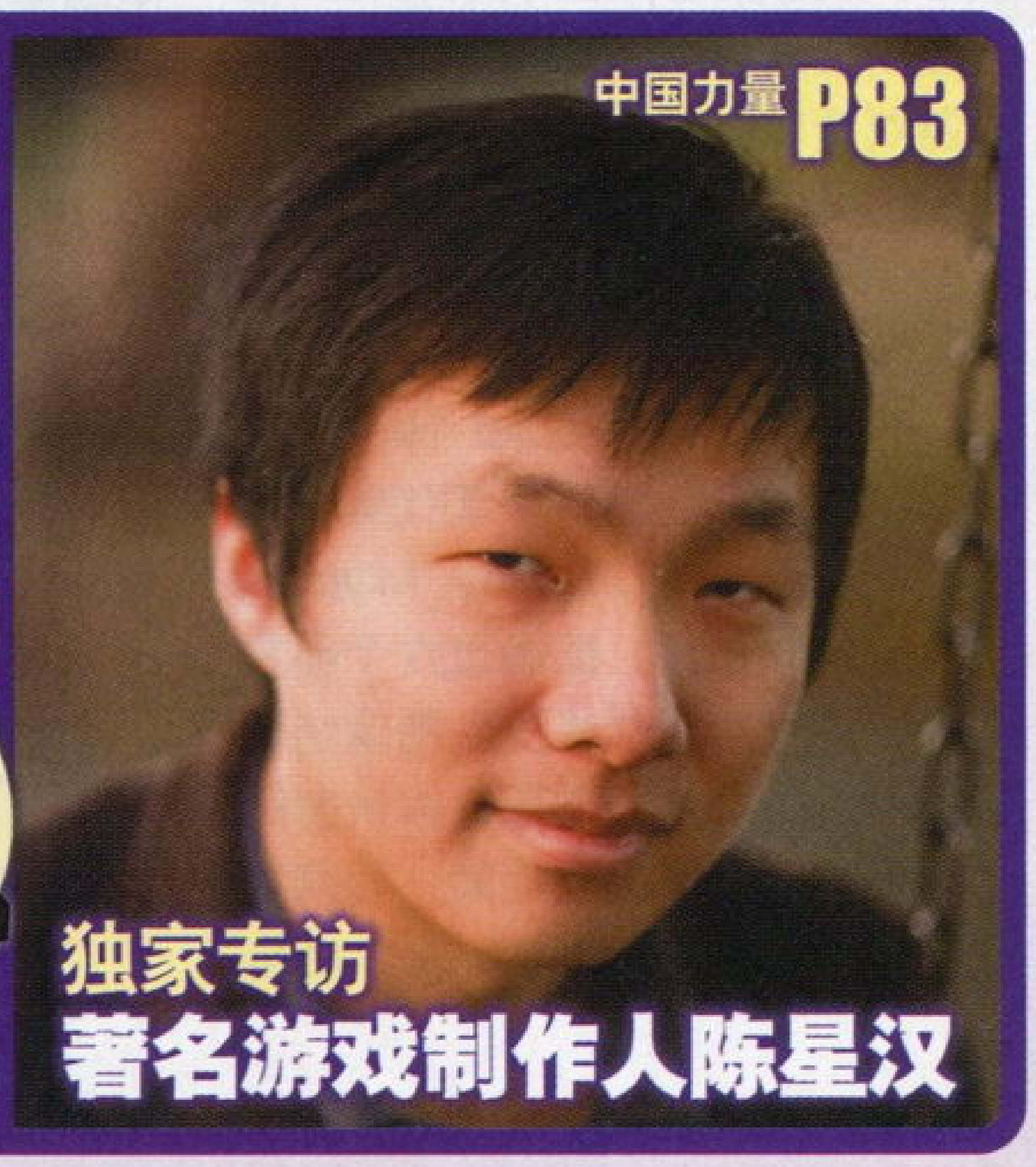
攻略透解

丧尸围城2 42
FIFA 11 56
大神传 小小的太阳 62
恶魔城 暗影之王 72



游风艺苑 102
读编往来 103
小编寄语 108
发售表 110
编辑部落 112





中国力量 83 | 怀旧殿堂 86 | 特别企划 90

收藏者：

收藏日期：

中国移动通信
CHINA MOBILE
移 动 信 息 专 家

型动创造未来

中国移动Mobile Market
百万青年创业计划火热招募中



从这个九月开始你的新选修课，从培训到实战，一个有趣而充满想象的创业平台为你展开，我们需要你的M一个想法，M一个创意，和M一个不甘平凡对未来躁动不已的你，为期半年的时间里，为自己创一个未来。中国移动Mobile Market百万青年创业计划正在火热招募ing......
“移动创业之星”，是不是该问自己why not me？

参与方式： 2010年9月至2010年12月，通过在中国移动开发者社区注册报名参加活动、免费获得培训，进入专用通道提交作品，闪耀的创业之星也许就是你！

作品类型： 创意类作品；软件游戏类作品；

奖项设置： 软件游戏类、创意类大奖，更有Ophone创新奖颁给最闪耀的你，同时还将提供1000多个激动人心的全国各地移动公司及合作伙伴的现场实习机会，用创意实现理想，让自己闪光。

主办单位：共青团中央、中国移动通信有限公司

www.10086.cn 客服热线 10086

郑重声明

本刊内所刊载的游戏画面及相关版权均属该游戏版权持有人所有，本刊的版面、文章、插图版权均属游戏机实用技术杂志社所有，未经本刊同意或授权，任何单位和个人不得以任何方式转载和引用本刊内容，一经发现，本刊将根据《中华人民共和国著作权法》、《中华人民共和国著作权法实施条例》和《最高人民法院关于审理涉及计算机网络著作权纠纷案件适用法律若干问题的解释》等有关规定，向其追偿本刊因遭受侵权而带来的所有损失。

投稿须知

1.文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，本刊不予承担任何责任。

2.独家授权——对本刊采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权本刊以任何形式使用、编辑、修改此稿件，本刊不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。

3.凡向本刊投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以本刊收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成本刊或其他刊物、媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

游戏索引

本期所出现的游戏按汉语拼音排序如下

3DS

Love Plus 3DS（暂定） 光盘
超级街头霸王Ⅳ 3D版 光盘

GBA

洛克人ZERO 2 光盘

NDS

大神传 小小的太阳 21 62
光辉物语 26
王国之心 编码重制版 21

PS3

F1 2010 22
FIFA 11 21 56
NBA 2K11 21 37
R.U.S.E. 22
尘土飞扬3 31
刺客信条 兄弟会 光盘
恶魔城 暗影之王 20 72
极品飞车 热力追踪 光盘
绝体绝命都市4 夏日回忆 24
量子论 22
奴役 22
荣誉勋章 光盘
丧尸围城2 20 42
圣恩传说F 光盘
使命召唤 黑暗行动 光盘
战神III 光盘
征服 光盘
最终幻想XIV 光盘

PSP

黑豹 如龙新章 21
泪洒三重冠 携带版 30
泪洒三重冠外传 阿瓦隆之谜 携带版 30
轻音 放学后的演唱会 22 34
世界传说 光明神话3 光盘
王国之心 梦中诞生 最终混合版 28
异说 012 最终幻想 25 光盘
英雄传说 零之轨迹 22

Wii

经典米奇 光盘

X360

Comic Jumper 22
F1 2010 22
FIFA 11 21 56
NBA 2K11 21 37
R.U.S.E. 22
尘土飞扬3 31
刺客信条 兄弟会 光盘
第一圣堂武士 31
恶魔城 暗影之王 20 72
怪物猎人 边境 光盘
极品飞车 热力追踪 光盘
量子论 22
梦幻俱乐部 ZERO 光盘
奴役 22
求生之路2 牺牲 光盘
荣誉勋章 光盘
丧尸围城2 20 42
使命召唤 黑暗行动 光盘
征服 光盘
植物大战僵尸 22

Gamehalo

本期DVD光盘精彩内容





热血最强
战神III
全程邪道最速
洛克人ZERO 2
实时最速挑战

特别收录
第四届穗港澳
ACG动漫游戏展
精彩影像记录

电影前线
爱情与灵药
生人勿进
盗梦空间 幕后花絮

新作影像集锦
征服
刺客信条 兄弟会
经典米奇
求生之路2 牺牲
荣誉勋章
使命召唤 黑暗行动
极品飞车 热力追踪
任天堂3DS 游戏集锦
任天堂3DS 主机广告
超级街头霸王Ⅳ 3D版
Love Plus 3DS（暂定）
异说 012 最终幻想
最终幻想XIV
圣恩传说F
世界传说 光明神话3
怪物猎人 边境

ENDING SONG
梦幻俱乐部 ZERO
Pure色100万

本期光盘特别附赠

精美游戏壁纸+多边共享音乐收藏《Dream On》



征集音乐啦

向全国玩家征集动听的GAMEHALO菜单音乐。只要您投递过来的音乐被我们采纳，我们会在当期的菜单目录上注明该音乐的详细信息以及推荐者的姓名，以资鼓励。希望大家参与进来，一起携手打造更加精彩的GAMEHALO！







特别说明

Gamehalo DVD全面升级
画面比例调整为
16：9 宽屏显示
建议您采用宽屏电视观看
并选择满屏拉伸模式
以便获得最佳的视觉体验







信息条说明

本刊将内文中所介绍的游戏的基本情况都集中在信息条中，说明如下：

FIFA 11 ①	EA ②	体育 ③
多机种 ④ FIFA 11 ⑤		⑥ 美版
2010年9月28日 ⑦	1～22 ⑧	59.99美元 ⑨
对应机种为PS3及X360 ⑩	⑪	对应玩家年龄：全年龄

1.游戏译名 2.发行公司/开发公司 3.游戏类型 4.对应机种，这里使用了缩写，关于缩写的解释，请见本页 5.游戏原名 6.发售地区 7.发售时间 8.游戏人数 9.售价 10.对应的额外周边/备注信息 11.对应玩家年龄

机种说明

本刊中所出现的游戏机种名称多为其缩写，各游戏机名称缩写解释如下：

ARC	ARCADE，街机
DC	Dreamcast，SEGA公司出品
FC	FAMILY COMPUTER，Nintendo公司出品
GBA	GAMEBOY ADVANCE，Nintendo公司出品
N64	NINTENDO64，Nintendo公司出品
NGC	NINTENDO GAME CUBE，Nintendo公司出品
NDS	Nintendo Dual Screen，Nintendo公司出品
PS	PlayStation，SCE公司出品
PS2	PlayStation 2，SCE公司出品
PS3	PlayStation 3，SCE公司出品
PSP	PlayStation PORTABLE，SCE公司出品
SFC	SUPER FAMICOM，Nintendo公司出品
SS	SEGA SATURN，SEGA公司出品
Wii	Wii，Nintendo公司出品
Xbox	Xbox，Microsoft公司出品
X360	Xbox 360，Microsoft公司出品

主　　管：甘肃省科学技术协会
出　　版：游戏机实用技术杂志社
通信地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱(730000)
电话/传真：0931-8668378 8659190 8496387
电子邮箱：ucg@ucg.cn
广告邮箱：ad@ucg.cn

总　顾　问：李子奇
社　　　长：马　力
总　　　编：司　马
编辑部主任：王　义
印 务 总 监：肖明友

执 行 主 编：王伊浩
责 任 编 辑：王　梓
责 编 助 理：席　嘉、马　骏
市场部主任：勾佳祺

编　　委：冯　健　颜　君　王锐愚　江　浩　龚诗钊
组　　版：深圳市正方图文设计有限公司
印　　刷：北京华联印刷有限公司

发行总代理：北京金孔雀期刊发行有限责任公司
广 告 代 理：北京三立传媒广告有限公司
广 告 热 线：010-67675174 67675434
广 告 代 理：广州龙骋广告有限公司
广 告 热 线：18819139019
广告许可证：甘工商广字:6200004000031

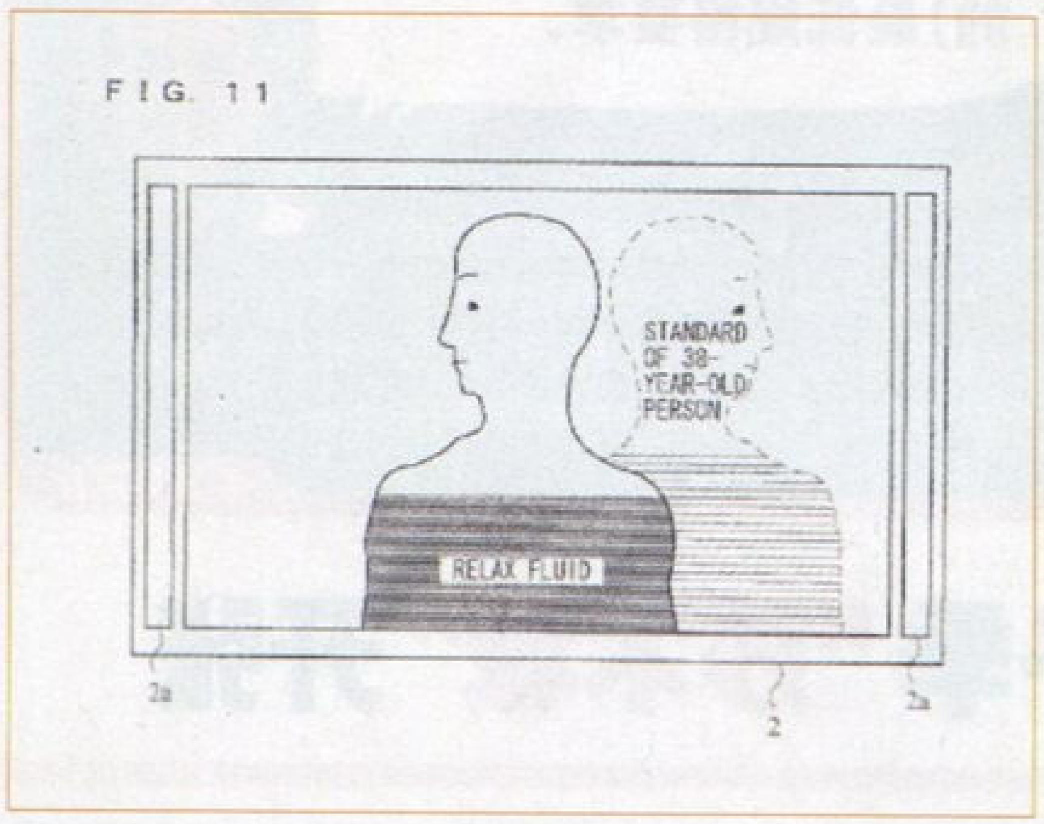
国际标准刊号：ISSN 1008-0600
国内统一刊号：CN62-1137/TN
订　　　阅：全国各地邮政局
邮 发 代 号：54-98
出 版 日 期：2010年10月16日
定　　　价：人民币9.80元

游戏情报站

NEWS GAME SPOTTING CRITICISM

栏目主持 星夜

硬件 HARDWARE 呼吸感应？Wii生命力感应器详情曝光



去年在E3展上亮相后就一直没有下文的“Wii生命力感应器”近日终于有详情被披露。根据网上出现的一份专利图，这款新硬件的名称与之前传闻的一样叫做“Wii Relax”。专利中描述，这款装置能够向玩家的指尖发射红外线，侦测血液的流动速度，其测得的数值可以反映玩家的脉搏，因此用来作为衡量精神压力的参考。

Wii Relax将测到的数值定义为“放松流度”（Relax Fluid），将该数值与玩家的年龄应有的标准值做比较，确定其精神健康水平，这与《Wii Fit》中以BMI值衡量健康水平的道理相同。在专利图中还例示了一种舒展游戏帮助玩家放松心情，除了与其他Wii健身游戏一样的健身操动作模拟外，该游戏还要求玩家根据画面提示进行呼气和吸气，通过Wii Relax可以侦测到不同节奏的呼吸对“放松流度”值的影响。

软件 SOFTWARE KT联手任天堂打造Wii版《零》新作







继《银河战士 另一个M》的成功合作之后，Koei Tecmo再次与任天堂携手，这次的合作开发项目是原Tecmo旗下的著名恐怖游戏系列《零》。KT社表示这款Wii版《零》新作将于2011年发售。

Wii版《零》新作的副标题未定，KT社表示本作的故事情节“将会让玩家体会到使全世界感到震撼的真正的恐怖”。从目前公布的情报，游戏仍然以皆神村为舞台，双胞胎姐妹将会在废弃房屋的每个角落探索。本作收录了可以实际体验恐怖事件的“故事模式”，以及可在短时间内体验游戏魅力的“鬼屋模式”，将会有更加简单易上手的操作特性，希望能吸引新玩家体验《零》的乐趣。

DIGEST 本期大事记

09.29 任天堂召开新闻发布会，正式公布3DS售价为2.5万日元，将于2011年2月26日发售，财年内销售目标为400万台。任天堂同时公布了3DS的多种新功能与服务。

09.30 由于投资者对3DS的延期与售价失望，继29日任天堂股价下跌3.7%之后，翌日其股价再度大幅下跌了9%。

10.01 微软宣布《战争机器3》将延期至2010年秋季发售。

10.05 松下宣布将推出为网络游戏而开发的新掌机Jungle。

10.05 育碧宣布全面启动PS2游戏的PS3高清重制计划，首批公布的游戏有《波斯王子 三部曲 3D》和《超越善恶HD》。

10.06 id Software母公司ZeniMax Media获得1.5亿美元投资，将用于增加游戏开发投入与收购。

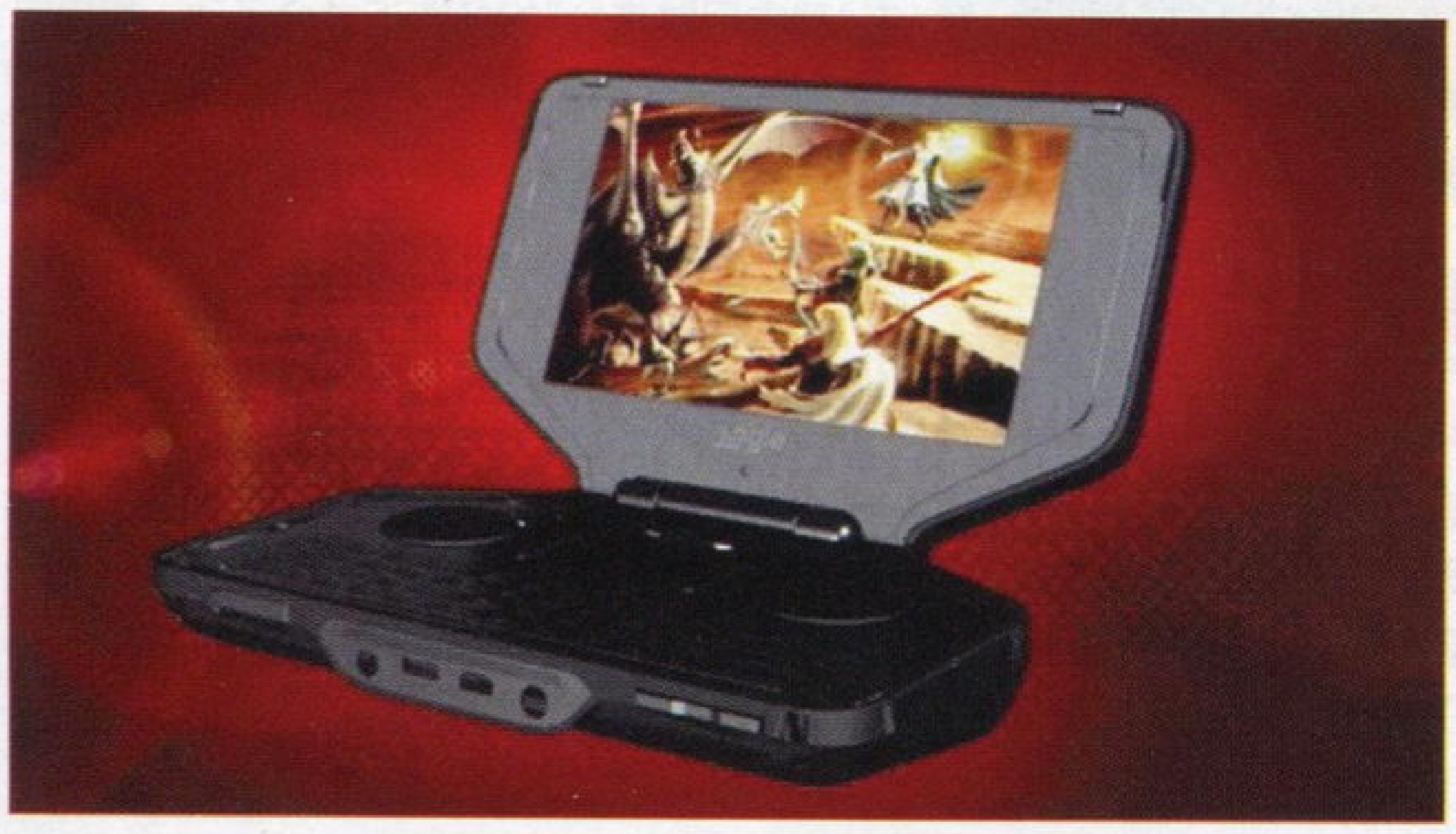
10.08 网上出现Wii生命力感应器的专利示意图，表明其可感应玩家的呼吸。

10.08 据报道微软已经关闭其从事游戏内广告业务的Massive公司。

10.12 EA股价持续大跌，总跌幅达到了5.95%。主要原因是《荣誉勋章》的业界评价恶劣。

NOTEPAD

硬件 HARDWARE 掌机市场再添新军，松下网游掌机公开



掌机市场上一直都不乏跃跃欲试的挑战者，但是最终能在任天堂的霸权下开创一番新天地的只有PSP。最近几年各厂商纷纷知难而退，掌机市场上也冷清了许多，不过最近又有一家实力不凡的公司打起了掌机业的主意。10月5日，松下公布了他们的新掌机Jungle，其造型有些像贝壳，看起来较为臃肿，似乎做工也不够精细。官方新闻稿中称之为“专为网游玩家准备的移动设备”。

松下Jungle掌机其实可以说是一部为游戏功能而优化的小型笔记本电脑，在键盘与触控板之外，还带有十字键和肩部按键等掌机上的常见键位。由于是为网络游戏而准备，因此它也配备了Wi-Fi功能并支持3G移动网络。Jungle采用了高清屏幕，带有一个小型HDMI接口、一个小型USB接口以及耳机插孔。松下将随该主机推出《太空堡垒卡拉狄加》的游戏版，并且今后将会为其创造一个围绕网络游戏的产品体系，目前已经与几家著名网游开发商合作。

松下表示将于近期公布该掌机的详情，不过从目前的业界反响来看，Jungle应该只是松下的一款小打小闹的产品，应该并没有打算真正与索尼和任天堂较劲，毕竟十几年前的3DO已经给松下造成了难以磨灭的伤痕。

软件 SOFTWARE 《波斯王子》三部曲高清3D化

PS2游戏高清化登陆PS3正在成为一个流行趋势，向来嗅觉敏锐的育碧也闻到了其中的商机。近日育碧宣布将会在PS3上推出《波斯王子 三部曲 3D》，预定于11月19日发售，售价为29.99英镑。

本作将会收录PS2的《波斯王子 时之沙》、《波斯王子2 武者之心》、《波斯王子3 王者无双》，画面全面高清化，达到720p解析度，并且采用了全新的高清贴图、法线贴图、全屏抗锯齿等效果。

更令人关注的是，正如其名所示，本作将会对应3D立体画面。



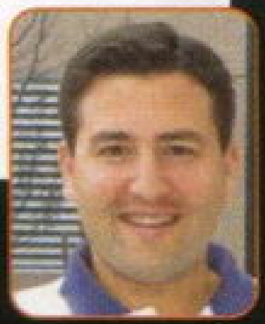


他们（EA）现在面临的最大问题是：优秀人才们都不想在他们那工作。



Activision Blizzard首席执行官Bobby Kotick最近在欧洲媒体采访时炮轰EA和Respawn，对于创办Respawn的前Infinity Ward高层Jason West和Vincent Zampella，他说："我们是一家上市公司，我们有道德规范，而他们做的事简直是……如果我做出那种事肯定是要蹲监狱的。"

我们没有3DS，无法进行检验，不过根据我们所掌握的情况，我们相信它低于（虚幻引擎的）最低规格要求。



向来不屑于任天堂主机的Epic Games最近表示，3DS的机能还无法运行他们的虚幻引擎。Epic的Mark Rein说，根据他的观察，3DS低于虚幻引擎的最低规格要求，无法做出iPhone4的《Epic大本营》那样的游戏。也就是说，Epic认为3DS的机能弱于iPhone4。

业界声音

特报 SPECIAL 小岛秀夫的"气味计划"

小岛秀夫最近透露，早年他在开发《Snatcher》时，曾经提出异想天开的"气味计划"：在软盘涂上一层闻起来有血腥味的油漆，放在软驱里转了一段时间后，软盘发热后，油漆会逐渐融化，这样电脑就会"散发出犯罪现场的气味"，而且这时软盘上就会浮现隐藏的文字，将软盘弹出后才能根据上面的文字得到线索。不过他的这个奇思妙想理所当然地遭到了全体人员的反对。



特报 SPECIAL 《莎木》重见天日，冬季"莎木城"开张

自从世嘉退出硬件市场，忠诚的玩家们一直在等待故事只讲到一半的《莎木》能够被补完，直到现在仍然有全球范围无数玩家希望再次看到《莎木》。现在，《莎木》终于重见天日，只不过并非多数玩家所期待的形态。

日本雅虎与DeNA最近宣布将推出《莎木城》（Shenmue City），这将成为他们的Mobagetown社交网络服务中的重点作品。在官方新闻稿中将《莎木城》宣传为"《莎木》系列"第三作，但并非延续《莎木》故事的正统游戏续作，而是一种以《莎木》的世界观为主题的社交网络服务，有点像日本雅虎最近推出的《100万人的信长之野望》。据《莎木》音乐制作者村田理透露，本作并非由世嘉开发，而是原作制作人铃木裕创办的一家新公司制作。村田理还透露，如果《莎木城》取得成功，世嘉有可能推出真正的《莎木》续作。



特报 SPECIAL 斯皮尔伯格将接拍《光环》电影版？



◀两年前出现在网上的《光环》电影版设定图。

《纽约杂志》的娱乐专栏Vulture最近引述"知情人士"的消息，声称斯皮尔伯格的梦工厂目前正计划将《光环》小说版拍摄成电影。

报道中表示，之所以锁定《光环》小说版为素材而不是游戏版，是因为之前环球电影公司已经在游戏版《光环》的电影改编项目中浪费了1200万美元，如果梦工厂接手游戏改编的电影版，可能要分摊这些成本，而根据小说版改编就可以避免版权问题。

其实去年就有报道说，斯皮尔伯格对Stuart Beattie根据《光环 致远星的沦陷》改编的剧本赞不绝口，当时就开始与微软积极谈判小说版的电影改编事宜。最近微软也表示仍然有兴趣将《光环》改编成电影，不过他们只有在"理由足够充分"的条件下才会行动。斯皮尔伯格的参与显然可以成为一个充分的理由。

特报 SPECIAL 欧洲PSP游戏开发全面转向PSP2？

今年中有传闻说索尼已经向开发商发布PSP2的游戏开发工具包，近日又有来自可靠渠道的消息表示SCEE已经向开发者们发布以下声明："SCEE从11月15日之后将不再销售PSP开发工具包（dtp-t200a）或测试工具（dtp-h2500a），如果您需要这些开发工具，请提前预订。我们建议您等待新机型。"

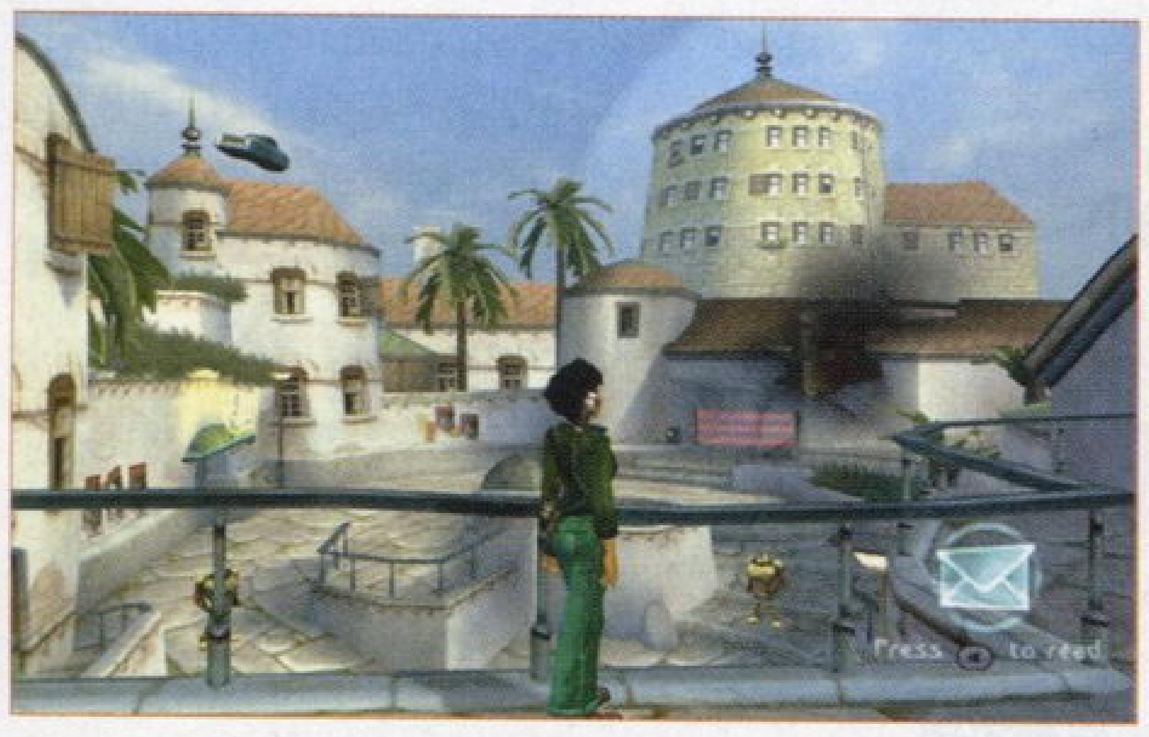
从这则声明来看，由于欧美第三方对开发PSP软件的兴趣持续减退，PSP的开发工具包已经没有什么市场，所以干脆停止供应，并转而提供PSP2游戏开发工具包，希望将第三方的力量集中到PSP2，为其首发准备足够多的游戏。

英国游戏业界杂志《Develop》得到的内部情报表示，索尼正在联合多家主要工作室，将为PSP推出"强大的首发阵容"。多家开发商表示，索尼正在将PSP2的技术在业界广泛传播，希望在首发时能有可造成强烈冲击的游戏阵容。

软件 SOFTWARE 《超越善恶》高清重生网络发布

2008年5月育碧公布了《超越善恶2》的一段简短影像，让该系列的FANS兴奋不已。但是之后两年该作杳无音信，传闻称该项目已经被育碧放弃。近日总算有一则令玩家欣慰的官方消息——育碧宣布将会推出《超越善恶》原作的高清重制版！

《超越善恶》是雷曼之父Michel Ancel制作的一款经典动作游戏，于2003年发售，虽然销量并不理想，但是在业界获得强烈好评，有不少忠实拥趸。这次的重制版将会在PSN和XBLA上推出，采用1080p高清画面，人物建模、贴图与音乐都经过重新制作，另外也会添加成就和奖杯。







我仍然希望参与开发DC2，我很怀念在世嘉深入参与硬件开发的旧时光。

早已离开世嘉的索尼克之父中裕司最近表达了对世嘉硬件商时代的怀念，他表示非常希望能够当主机厂商的顾问。

业界声音

特报 SPECIAL 《最终幻想XIII-2》已启动？

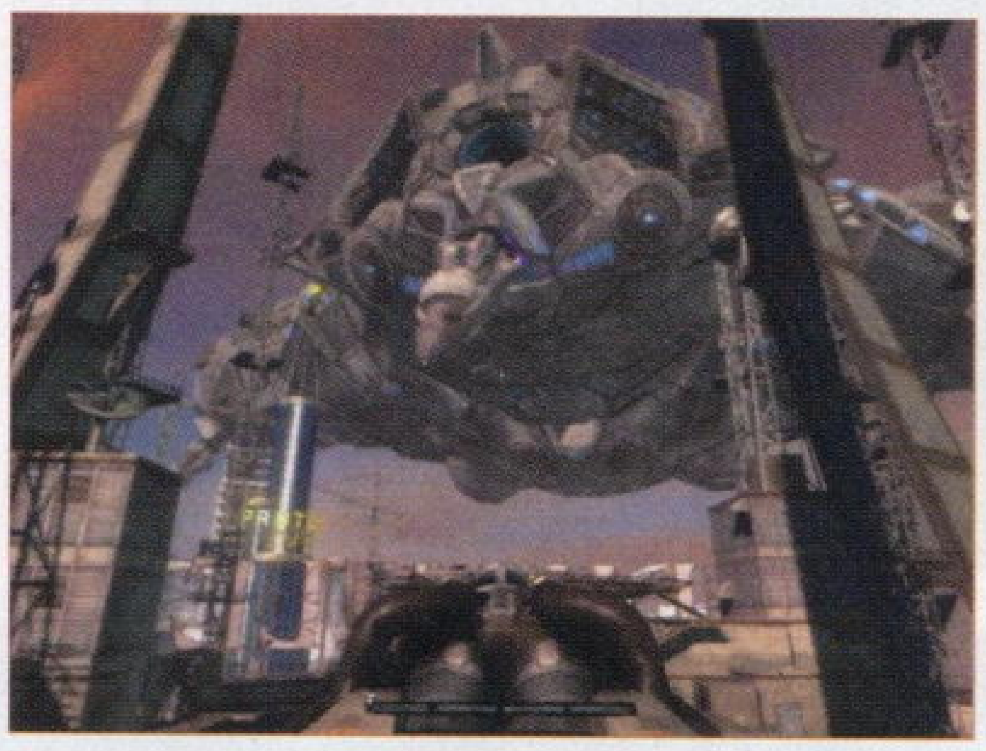
《最终幻想XIII》制作人北濑佳范最近透露，他希望制作一款新作让玩家更了解《最终幻想XIII》的故事，展示一些在《最终幻想Agito XIII》与《最终幻想Versus XIII》都不会出现的内容，他同时确认《最终幻想XIII》团队已经在开发新作。导演鸟山球表示，下一款作品将会加入《最终幻想XIII》DLC无法收录的内容。北濑佳范表示玩家应该可以在两年内玩到这款游戏，因为SE已经制定了两年完成新作开发的公司规定。

事件 EVENT id母公司获大笔风险投资

10月6日，id Software与Bethesda Softworks的母公司ZeniMax Media宣布风险投资公司Providence Equity Partners向他们投资1.5亿美元，ZeniMax表示将会用这笔钱加强游戏开发，扩大发行业务，并进行战略收购。

在2007年10月，Providence公司已经向ZeniMax投资3亿美元，也是用于强化游戏开发与促进收购。ZeniMax表示三年来他们的游戏开发人员数量已经达到了过去的三倍，这在很大程度上是由于之前以1.05亿美元收购了id Software。

特报 SPECIAL 《永远的毁灭公爵》损失3000万美元



Gearbox接手了《永远的毁灭公爵》的开发工作后，该公司的Randy Pitchford向外界透露了一些情报。他说，原开发商3D Realms的老总George Broussard曾经充满悔意地对他说：“这是我一生中最糟糕的时期。”他为此浪费了12年的人生，结果一款游戏都没做出来，而Gearbox在过去12年开发了5款游戏。Pitchford透露，Broussard大概为此损失了2000～3000万美元，而且全部都是他自己的私人资本。Pitchford说：“George Broussard不是个穷人，但不管是谁，这都是一笔吓死人的巨款。”Pitchford认为，根本原因是Broussard已经对《毁灭公爵》走火入魔了，“他宁愿把钱烧光也不要推出一个糟糕的游戏。”

《战争机器3》延期

微软于10月1日宣布，原定于2011年4月发售的春季第一大作《战争机器3》将会延期到2011年发售。微软表示延期的原因是为了能在销售旺季里获得更好的销量。微软发言人说：“《战争机器3》保证将成为2011年最畅销的娱乐产品。”



《COD黑暗行动》订购量创新高

全球最大游戏零售商GameStop最近透露，《使命召唤 黑暗行动》订购量正稳步超越《现代战争2》，成为他们历史上预订量最高的游戏。此前Activision Blizzard首席执行官Bobby Kotick曾表示，《使命召唤》每一作的销量都会创造新高。另外AB还透露本作将会支持3D立体显示模式，对应最新的3D电视。

《FIFA 11》创体育游戏记录

EA宣布《FIFA 11》在欧洲和美国发售后，首周销量超过260万套，销售额达到1.5亿美元，成为“有史以来销售最快的体育游戏”。EA表示10月1～2日期间是EA Sports历史上在线游戏最繁忙的两天，在线比赛共1860万局，其中1130万局为《FIFA 11》。

《王国之心3》2年内发售无望

野村哲也近日表示，2012年是《王国之心》诞生十周年，SE将会推出新作作为庆祝，但“我事先声明，我们不会因为是10周年纪念就推出《王国之心3》”。看来期待该作的玩家还要再等好几年。

《恶魔城 暗影之王》续作启动

《恶魔城 暗影之王》的作曲家Oscar Arujo透露，负责该作开发的西班牙水银蒸汽工作室已经在策划续作，他说：“如果你喜欢第一作，敬请期待更宏伟的第二作。”

《X战警》新作登场

Marvel与Activision宣布将于明年秋季推出一款《X战警 宿命》(X−Men Destiny)，本作由硅骑士工作室开发，故事为原创，将会采用多分支的剧情结构，由玩家自己决定人物的命运。



《闪电十一人3》新版本

最近日本亚马逊出现了《闪电十一人3》第三个版本“Ogre”的订购信息，发售日为12月16日。该版本的故事将与即将于12月23日上映的电影版《闪电十一人》有关，并加入新地图与新角色。

《北斗无双》推出国际版



Koei Tecmo宣布将于12月2日在日本推出售价3990日元的《北斗无双 国际版》，本作是以海外版本为基础，有着更血腥的暴力表现，并追加了新关卡。

《MHP3》有望问鼎500万

日本Enterbrain社长浜村弘一近日在每年两度的游戏产业研讨会上发表演讲，他认为“明年将成为PSP最盛大的一年”，销量将达到峰值。浜村弘一表示，PSP热销的原因是大作不断推出，而大作数量增加的原因是第三方在Wii与NDS上的游戏销量不佳，同时因为成本原因，第三方仍然对高清主机比较犹豫，所以PSP就成为最佳选择。浜村弘一对《怪物猎人 携带版3rd》充满信心，认为该作销量有望达到500万套。

3DS电池续航能力弱

岩田聪日前承认，3DS的电池续航时间比NDS短，“不可避免地需要更频繁的充电”，他还表示将充电台作为主机套装里的标准配备就是出于续航时间较短的考虑。

INFO 新闻短波

3DS售价引日本玩家不满

3DS售价公布后，业界普遍认为偏高。日本媒体对1000人进行的调查结果显示，32.2%的人认为3DS的售价“有点贵”，28.3%的人认为“昂贵”，19.2%认为“非常贵”，认为售价合理的只有16.4%，认为“有点便宜”的为2%，认为“便宜”的仅占0.9%。

EA取消斯皮尔伯格新作

前EA制作人Jake Kazdal透露，斯皮尔伯格与EA合作开发的游戏《LMNO》已经被取消，随后EA也出面确认了这则消息，不过同时强调“EA仍然与史蒂芬・斯皮尔伯格保持合作关系”。

《喧哗番长5》公开

Spike宣布将于今年冬季在PSP上推出《喧哗番长5 男子汉的法则》。游戏将以阿弥浜沿岸一角的鹤目地区为舞台，主角成濑直人是鹤目高校的转校生。



特报 SPECIAL 美国蓝光市场骤然升温



最近《家庭媒体》杂志发布的一份统计报告显示，在美国的蓝光播放机市场上，PS3所占的市场份额达到了47%，而专用蓝光播放机本身所占的市场份额为45%。就在6个月前，PS3的市场份额还是专用蓝光播放机的两倍，这半年时间里蓝光播放机突然火爆起来。

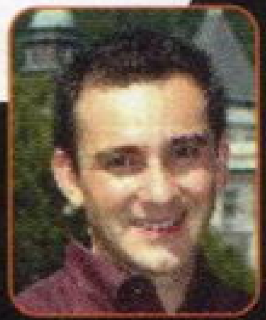
据统计，大约17%的美国家庭至少拥有一部蓝光播放机，比起2008年增长了一倍。此外还有170万的美国家庭同时拥有PS3和蓝光播放机。不过蓝光播放机距离全面普及还有很长的路要走，目前DVD播放机在美国家庭中的拥有率已经达到95%。

事件 EVENT 微软关闭游戏广告公司

微软今年5月曾经宣布其旗下的游戏广告公司Massive将会裁员28%，这是微软公司范围内3000人大裁员计划的一个环节。10月8日，据《广告周刊》报道，内部知情人士透露微软已经关闭了Masive，该部门总经理JJ Richards已经在另谋高就，其技术与市场部团队将会被转移到微软内部的其他部门。

Massive是一家致力于在游戏内穿插广告的广告公司，微软于2006年5月将其收购。当时游戏内广告正处于最火爆的时期，Massive的CEO Mitch Davis预测到2010年游戏内广告的市场规模可以达到20亿美元，微软的收购金额据说在2～4亿美元之间。《广告周刊》认为，Massive生意惨淡的原因是EA那样的大公司已经将游戏内广告业务全部自行经营。

他(Bobby Kotick)的公司主要靠三个游戏系列——一个是和他毫无关系的美妙网络世界(指《魔兽世界》)，一个正在急剧没落(指《吉他英雄》)，第三个正被Kotick自己的狂妄摧毁(指《使命召唤》)。

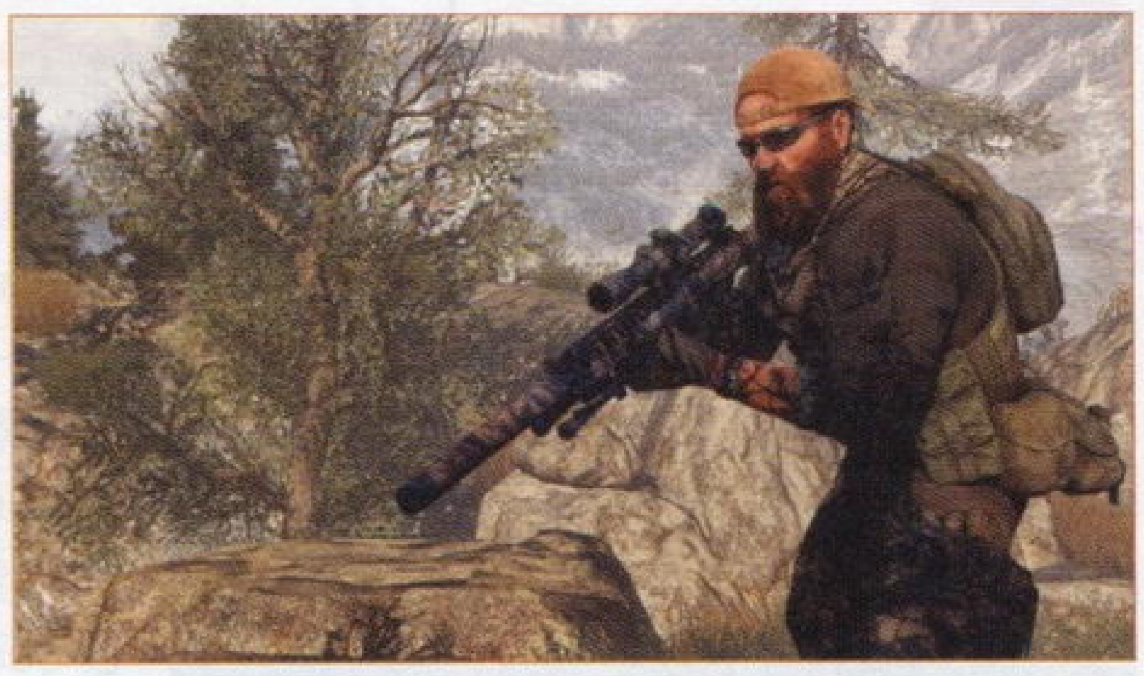


对于Bobby Kotick在媒体上的公然挑衅，EA公关部副总裁Jeff Brown发表了回应，把AB的三大游戏系列都骂了一遍。对于Kotick提出的优秀人才讨厌EA的说法，他以Kotick与Infinity Ward之间的官司案反唇相讥，他说："Kotick与旗下工作室人才们的关系已经很好地记录在状纸上了。"

业界声音

事件 EVENT 《荣誉勋章》评价恶劣，EA股价暴跌

10月12日，在纳斯达克证券交易所挂牌的EA股价持续大跌，到收盘时，EA的股价总跌幅达到了5.95%。分析家认为，EA股价突然大跌的原因是《荣誉勋章》获得业界恶评，虽然其订购量创造了系列的新记录，但是在游戏品质遭到否定的情况下，恐怕难以持续热销。



Wedbush Morgan著名分析家Michael Pachter说："EA股价大跌显然是因为投资者们对《荣誉勋章》的初期评价感到失望。"Janco Patners分析家Mike Hickey认为，恶劣的评价会形成口耳相传效应，影响《荣誉勋章》的未来销售。也有分析家认为，这次EA的股价暴跌是投资者对《荣誉勋章》的期待值过高所致，游戏发售前EA不断将其渲染为《使命召唤》的强力竞争者，市场反响也非常活跃，EA股价因而不断攀升。而实际游戏品质却证实其与《使命召唤》还有很大的差距，故而导致投资者失望情绪蔓延，甚至对EA未来在FPS市场上的竞争力产生怀疑。

SCENE 图说新闻



■奎托斯之弟



■抵抗3

索尼目前仍未公布《抵抗3》的详细信息，不过最近有该作的一大批游戏截图与设定图泄露到网上，其中一张是满目疮痍的自由女神像，显然本作中会有发生在纽约的关卡。





■黑暗行动广告大战

Activision Blizzard曾表示，《使命召唤 黑暗行动》将会是他们有史以来投资最大的游戏，其中当然也包含巨额的广告投入。时代广场上的巨幅广告牌对AB来说实在算不了什么。

任天堂秋季发布会期间，大家都只关注3DS，很容易忽略了会议期间还有几款值得期待的Wii新作公开。融入体感要素的《节奏天国》Wii新作就是一款不容错过的瞩目之作。本作目前所知的惟一情报是将于2011年发售。



■节奏天国Wii

如果你购买了《战神 斯巴达之魂》，将会获得特殊密码，让你能在《战神III》中化身为奎托斯的弟弟Deimos。他将比奎托斯更强悍，有4倍的HP！

是进化还是倒退？西进下的又一牺牲品



前线任务 进化

Front Mission Evolved

■PS3、X360 ■Square Enix

■2010年09月16日发售

■从S·RPG到TPS的转变

SE为了迎合西方人的胃口，把自家招牌大作改得面目全非，无非是想在“车”、“枪”、“球”横行的西方世界中占得一席之地。但将心比心，如此没有诚意的作品怎能叫人满意？既然已有“《装甲核心》系列”在前，何必再去滥竽充数出个TPS版《前线任务》？把系列的特色尽数砍掉，取而代之的则是“东拼西凑”的产物，毫无新意可言。首周日本仅5万多的销量已足以证明该作品的失败，何况游戏的画面相比《装甲核心》差太多，画面上不下足功夫何以在西方立足？我是从《前线任务3》开始接触这个系列，3、4两作的销量均不让人满意，但该系列在保有其特色的同时另辟蹊径，战场地图、LINK系统的创立、直良有佑的新人设等等都让这个以策略为主的游戏焕发出了新的光芒，而《前线任务5》两周20万销量的成功更是“一雪前耻”。但我万万没有想到其续作尽然打着“进化”的副标题，所谓TPS的转变实则是个彻头彻尾的“四不像”，着实让人心寒。

■游戏内容大幅缩水

通关一遍后只能上线与其他玩家较劲，虽说注重联机部分是当代游戏的一个侧重点，但如此草率的单机只能给人一种感觉——“无聊”。再者联机部分从《前线任务5》中就已有，SE也只不过按部就班，整个游戏就内容丰富度来说简直是一次巨大的缩水。前作的机师养成、竞技场、模拟战、100层生存模式、各种隐藏机体获得方法均让玩家鏖战许久，如果要收集全部件，花上200小时都不一定能够完成，再看看如今的《前线任务》，你什么时候成了一个美式快餐游戏？可使用的Wanzer数量少的可怜，算上强化型与BOSS机也才只有25个种类，要知道前作的Wanzer种类可是多达78种啊！而且游戏中的一些强化形只是改了个名称，外观丝毫没有改变，这种态度怎能叫人满意？就算游戏的类型变成了TPS，但种种充实游戏内容的设定却被一并抹杀，是SE你不想做还是做不出？

■毫无代入感的音乐

游戏的音乐简直不敢恭维，让人昏昏欲睡，毫无战斗欲望，对于战场气氛的营造完全没有到位。有兴趣的玩家可以下一个《前线任务5》的OST来对比一下，岩崎英则负责的音乐把战场气氛烘托到了顶点，时而雄壮、时而悲怆，把战场中的生离死别表现得淋漓尽致。竞技场、模拟战、100层生存模式中所使用的电子乐更是让人战意十足，整个OST中始终贯彻着“战争的伤痕”这个主旨，各种关卡中所使用的BGM又恰到好处，突显出都市防卫战、要塞防卫战、丛林战、水洼战以及BOSS战时的各种氛围。同样是通关一次，前作中的几首BGM让人印象深刻，Defenders、War of the Titans、Natural Selection、Quicksilver、Lock and Load II、Scars of the War等等均是岩崎英则的代表佳作。反观本作中的BGM，却没有一首能够令我闭眼聆听许久的曲子，是的，一首也没有！

■剧情对比

剧情上的评价还是比较主观的，我只能说游戏的剧情比较平淡，男主角与女主角没什么存在感，最后将军的死更是莫名其妙。4代以双线剧情交错并进，剧情跌宕起伏且非常紧凑，惟一让人遗憾的就是男女主角最终还是没能够汇合。而5代中的剧情与音乐一样贯彻着“战争的伤痕”这一主旨，沃尔塔、兰迪、格林三人在战争中的不同命运刻画得相当深刻，最后在阿拉斯加的核放射研究中心，取回记忆的格林与沃尔塔在SF的世界中最后的诀别。随后与女主角琳一起驾驶着グラシリス逃脱的那一幕，我想只要玩过的人都会记忆犹新吧。如果硬要对比的话，《前线任务 进化》的剧情可以说是迪兰为了完成父亲的遗愿而战斗到最后的一个故事，而《前线任务5》则是表现战争给人带来伤痛的一本小说。

■精髓何在？

“《前线任务》系列”的精髓便是在战场中发挥每一台Wanzer的不同性能，有专攻近战的格斗机型、负责回复的修理机型、远距离支援的导弹机型、还有冲锋陷阵的各种著名机型，每种机型配备专用的武器与驾驶员独有的技能在战场中使用LINK系统互相配合才是游戏的精髓所在。很显然这个精髓并没有继承到《前线任务 进化》中去，因为你只能用一台Wanzer，所以你必须装备武器MS或RK、SG或MG，这也就大大限制了玩家的发挥，使得战斗千篇一律、改造Wanzer换汤不换药，试问你敢装备双手PB去打最终BOSS吗？另外游戏中的技能与E.D.G.E.系统完全就是可有可无，由于没有了LINK系统的支持，战斗时根本不用什么战术，导弹锁定慢慢清理即可。如此偷工减料还敢号称“进化”，岂不让人笑掉大牙！





立体世界

奈落视点

3DS公布售价和发售日的一刻，世界经历了短暂的失望——尽管这无疑是一台优秀、成熟、注定成功的机器。但是3DS将裸眼3D的概念和体验带给世界的时候，任天堂应该也明白了现在的这个消费电子世界也已经是立体的了，不再是皮卡丘一声怒吼四下无人敢应的时代了。

首先，对手的第一次狙击战就大获全胜。德国某媒体在任天堂秋季发布会前夕高调“泄密”3DS的售价和发售日：2010年11月11月这个悲伤的日子和200欧元的合理价位。由于这家媒体之前似乎有过一次成功泄密，所以世人对本次“泄密”打心眼里愿意相信。其实这就和算命一个道理：人们往往容易相信自己心底愿意相信的东西。导致9月29日岩田聪亲自公布真相的一刻，大家难以掩饰失望的神色，任天堂股价应声而落，可见投资者中天天玩“动物之森”的人并不多。其实2011年2月26日发售和25000日元的售价还算合情合理，只是心理落差形成的势能打击让任天堂吃了一个哑巴亏。当然，没有人敢说德国媒体的“泄密”就一定是对手安排的战术，但是我个人是相信的，而且估计对手根本不止一个。在这个已经立体的消费电子世界里，隐形无形的对手会从各个角度展开攻势，似乎已经能看见3DS发售后“砖家叫兽”的各种“3DS有害青少年视力”的文章铺天盖地了。加上卡带的载体限制、数码产品的物流革命，任天堂走向这个“必胜”还是困难重重的。

从产品本身说，我相信3DS是一部非常棒的掌机，它迷住了我。不论是裸眼3D的精彩体验还是任天堂对用户群的把握都让人期待。虽说初期公布的机能画面难免浮云，但是3DS的整体软件表现绝对让人有信心。记得NDS乃至GBA公布初期的时候，大都是第一方软件唱主角。而这次从E3公布初期开始，任天堂就把风头让给了第三方，现在的风头视频大都出自第三方的期待名作，可见任天堂的策略越发成熟理智。另一方面，“擦身交换数据”机能及其扩展性让人拍手叫好，至少在日本市场几乎注定成为风潮话题。加上3D照片拍摄和实景游戏、以及功能性软件(Serious Game)等等有潜力的噱头，任天堂在捧出一款建立在游戏魅力之上又超越游戏融入用户生活的电子产品，这将是一台“立体”的掌机。让人不得不叹服任天堂对于市场的把握和对用户体验的执着追求。

人们都说苹果和任天堂这两家消费电子领域的宗教级企业有着很多相似之处。从消费者的视点看，我想这两个公司共通之处都是永远将用户的使用体验放在第一位吧。但是如果3DS将来也学iPhone 4搞“饥饿销售”的话……后果真是不堪设想啊（笑）。



NBGI“真好骗系列”之《ACER》

脆薯条视点

异世纪传说R

Another Century's Episode:R

■PS3 ■NBGI

■2010年8月19日发售

五年前曾经有这么一款游戏打动了我，它并不是“《机战》系列”的正统作品，而是类似于《机动战士高达 一年战争》的动作游戏。Another Century's Episode的缩写即为“A.C.E”，别名《皇牌机师》。正因为有动画中的各种人气机体的加入，这个游戏给我留下了非常深刻的印象。时至今日我仍然能够说出黑百合、盖塔、神高达、飞翼零等等系列中的人气机体。游戏本身爽快的加速感、打动人心的主题曲以及一个气魄非凡的开场CG，对于血气方刚、充满了“热血萝卜精神”的我来说简直就是量身定做的游戏。记得3年前，自己还亲手写过一篇《ACE3》的全熟练与全S评价的心得，五年后的我终于在次世代的舞台上与这个系列再度邂逅，但它已经改变了太多太多……

令人匪夷所思的系统设计

自从“《传说》系列”量产化以来，我对NBGI一直保持着“不敢苟同”的态度，就算看见游戏公布后，我也是保持着非常“淡定”的姿态。当看见高清的PV后，我心里就隐隐有了一种会被打击的预感。等到真真实实地玩上游戏时，事实证明了我的预感算是比较准的。相比PS2时代的前三作来说，本作的系统改变太大，标志性的冲刺完全被废除，系列特色尽失！武器系统中的气力槽更是让人无语，说得通俗一点：“本大爷是皇牌机师，凭什么放个浮游炮还要消耗5格气力？！”此外，游戏中还有诸多小问题严重影响战斗时的流畅度，格斗的动作太迟钝、判定古怪也令人时常头大。所有武器都没有弹药限制，机体改造完毕后没有追加，机体之间的平衡性也太差，如果有玩过前三作的话，都会觉得系统退步得非常厉害。如果硬要我寻找本作与前三作相通的地方，那么我会用一句话形容这个游戏——“它是一个灌有Another Century's Episode之名的游戏，但绝对不是该系列的正统续作！”

各种偷工减料

除了上述的弊病外，游戏中赶工的痕迹过于明显。首先机体渲染的力度不够，金属感薄弱，整体的画面完完全全就是PS2时代的加强版。战斗中也不知道放个高度计，全部11条剧情中有一大半是共通的，相比《ACE3》的35个关卡差太多，而且关卡的重复性太高。另外游戏还舍弃了系列秉承的“熟练度（秘密任务）”这一传统，战斗时的乐趣又下降不少。想要找回当初的感觉实在太困难了，正所谓“爱之深、责之切”，本作首周22万的销量着实和游戏的素质形成了鲜明的反比，不过套用某人的一句话：“不买你咋知道是个雷？”



PlayStation®
游戏专页

《PS 电玩大本营》开办已经一月有余，作为首个固定于《游戏机实用技术》杂志上定期登场的游戏厂商官方专页，本栏目也受到了广大读者们的高度关注。各位对这个栏目有什么建议的话，不妨多多来信告之，让我们一起把这个栏目建设得更好！特别是喜欢 PS 系主机的你，不要把你的意见藏着掖着哦！

新浪微博
《PS 电玩大本营》
提醒大家，我们已成立了名为《PS 电玩大本营》的微博户口，想紧跟 PlayStation 最新最热话题及获得定期送出的神秘礼物的话，记得快点来关注我们吧！
http://t.sina.com.cn/psasia

PS电玩大本营

http://asia.playstation.com

PlayStation 3"大热"套装10月闪耀登场！



踏入10月，不论喜欢足球、篮球或射击游戏的机迷都会相当兴奋，多款同捆装包括大热的"WORLD SOCCER Winning Eleven 2011 PlayStation 3 同捆装"、"《NBA 2K11》PlayStation 3 套装"及"PS Move Time Crisis 同捆组合"将会隆重登场，还未购买PS3或PS Move体感控制器的机迷请勿错过！

《NBA 2K11》"篮球之神"迈克尔·乔丹复出



不喜欢足球的朋友，本月还可以选择打篮球！风靡全球的《NBA 2K11》于10月8日推出，本作更对应最新推出的PS3体感控制器PlayStation Move，"篮球之神"迈克尔·乔丹更会重现球场，各位篮球高手可尽情于PS3上展示实力！凡购买游戏软件连一部PS3（160GB/320GB），即可获赠PS Home虚拟球衣一件，让你的PS Home avatar以乔丹造型登场！

《NBA 2K11》PlayStation 3 套装 游戏类型：运动 | 发售日期：2010年10月8日

《Winning Eleven 2011》史上首次汉化



PS3 Winning世界大赛的决赛，早前已经于西班牙完满结束。各位未能够参与赛事的WE迷不用失望，因为今个月将会有新一作发售，今次还首度推出中英文合版，方便大家更有效率调动攻防战略！这回的《WORLD SOCCER Winning Eleven 2011》将会推出PS3同捆装，搭配320GB的"典雅白"PS3，随套装附送限量版Winning Eleven足球按摩捧，各位Winning迷记得到PlayStation指定Partner Shop选购哦！

WORLD SOCCER Winning Eleven 2011 PlayStation 3 同捆装

发售日期：2010年10月14日（四）| 建议售价：HK$2888



包括：
- PlayStation 3 320GB主机 ×1（颜色：典雅白）
- PS3游戏软件《WORLD SOCCER Winning Eleven 2011》×1
- 限量版Winning Eleven足球按摩捧（数量有限，送完即止）

经典射击游戏《Time Crisis》支援体感



另外，各位射击迷期待已久的PS Move"Time Crisis：Razing Storm Perfect Pack同捆组合"亦将于本月登场！今次《Time Crisis》（化解危机）一张碟包含三款游戏，套装还包括PS Move射击附加配件及PlayStation Eye镜头，非常丰富！

PlayStation Move Time Crisis：Razing Storm Perfect Pack 同捆组合

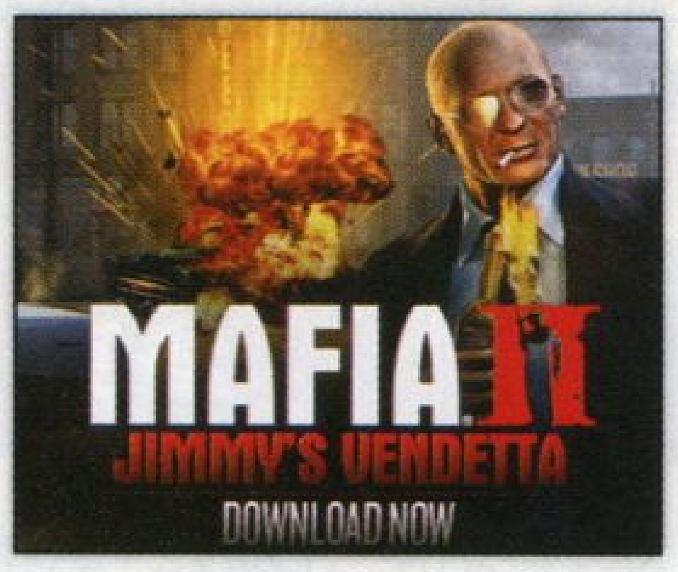
发售日期：2010年10月19日 | 建议售价：HK$999

同捆内容物：
- PlayStation Move 控制器 ×1
- PlayStation Eye 摄影机 ×1
- "PlayStation Move Starter Disc"体验版合辑 ×1
- PlayStation Move 游戏软件"Time Crisis：Razing Storm"×1（※注）
- PlayStation Move 射击附加配件 ×1

注：包括"Time Crisis：Razing Storm"、"Deadstorm Pirates"及"Time Crisis 4"

《Mafia II》最新追加推出 Jimmy终于出手复仇了！

© 2K Games



非常受玩家欢迎的PS3游戏《Mafia II》（黑手党II）新增追加内容"Jimmy's Vendetta"，顾名思义，就是Jimmy要展开他的复仇大计了。原本是专门帮别人解决问题的杀手Jimmy，被雇用他的人出卖，大家就一起协助他完成复仇计划吧！本下载包将重返Empire Bay，体验新增的任务和场景，同时还新增了排行榜系统，能够和朋友们一拼高下。大热的游戏，你又岂能错过？

游戏名称：Mafia II Jimmy's Vendetta（英文版）
游戏平台：PlayStation®3 | 售价：HK$78 | 游戏语言：英语 | 发售日期：热卖中

《黑豹 如龙新章》制品版畅游神室町

在充满欲望的"神室町"里，少年"右京龙也"的人生因为某事件而遭逢巨变。本作有超过300分钟以上由豪华演出阵容的剧情动画，加上追求激烈与真实的战斗场景，战斗上亦采用了革新的对战系统：令人热血沸腾的"打架战斗"中，完全屏弃了传统的体力计量表，让玩家体验真实的打架战斗快感！利用Ad Hoc模式连线对战时，打输了便要屈辱地下跪，因此赌上自尊赢得战斗吧！

游戏名称：Kurohyo Ryu ga Gotoku Shinsyo 制品版（日文版）
游戏平台：PSP®
售价：HK$311
游戏语言：日语
发售日期：热卖中

© SEGA





SONY COMPUTER ENTERTAINMENT

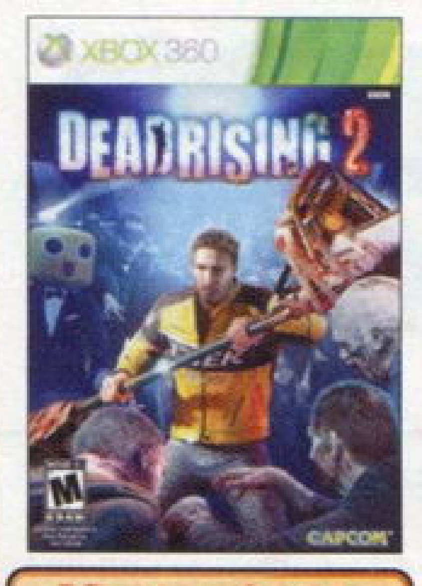
"PlayStation","ΔOX□"and "PSP" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
"PS3" is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc.
"" is a registered trademark of Sony Corporation.



每个星期都有数量众多的新游戏发售，作为商品，开发、宣传、上市，卖了、买了、消失了，很多游戏被淹没在时间的海洋中，像无人提起的老电影，它们也曾带给一些人快乐和感动，但是无法成为经典。而经典，都是那些某些方面登峰造极、代表某个时代的东西，其中有些地方总被人提起。比如PS2时代的《波斯王子》，让攀爬成为一种符号，在如今的众多一线大作上都能看到相似的情节，玩家会说："看，跟波斯王子一样。"

黄金珍藏×2　热血推荐×5

丧尸围城2



黄金珍藏

推荐玩家人群

●有探索、收集爱好的人。●纯粹喜欢屠杀丧尸的人。●能接受血腥暴力和变态情节的高承受力玩家。

总分 27

纱迦

从游戏的开发时间来看，本作交出的答卷不太能令人满意。和前作相比，除了增加在线模式和组合武器之外，其他要素基本上都在前作中出现过，而且部分要素如照相、生存模式反而消失了，隐藏要素也不算太多，魔界村铠甲显然不能和洛克炮相提并论。

不过由于前作的出色，本作即使未能实现超越，游戏乐趣也是一等一的。游戏难度比前作有明显下降，最大变化就是幸存者个个猛于虎，这也让玩家打起来更加轻松。尽管隐藏要素不多，但比前作大上数倍的地图绝对能让你沉迷其中。新增的武器组合很好很强大，很多组合都会让你露出会心的笑容。



新增的线上模式分为合作通关和合作对抗两种，连线情况基本令人满意。双人合作通关时即使满屏丧尸也不会有严重的拖慢。合作对抗事实上就是9种迷你游戏的大比拼，欢乐无限，当然也有相关的成就，只是变化还是少了点儿。

和前作一样，游戏优秀的成就／奖杯设定会让你去研究游戏中的各个环节，不追求的话真是枉费了设计者的苦心。

铃

与前作相比，本作的进步虽然不大，但还是值得肯定的，不仅同屏的丧尸数量惊人，整个幸运市中所蕴含的各种要素也足以让人探索上好一阵子。假如一代中帮助幸存者成为了玩家的噩梦，那么二代里完成主线任务的同时拯救幸存者一定是玩家最乐意去做的事情。合成系统在游戏中显得尤为重要，带上几把性能好的合成武器和几杯功能饮料能让你在丧尸群中所向披靡。不过，本作依旧没有Checkpoint，如果没能及时存档会损失惨重。由于游戏的潜在主题还是杀戮，因此可能会招致部分玩家的反感。

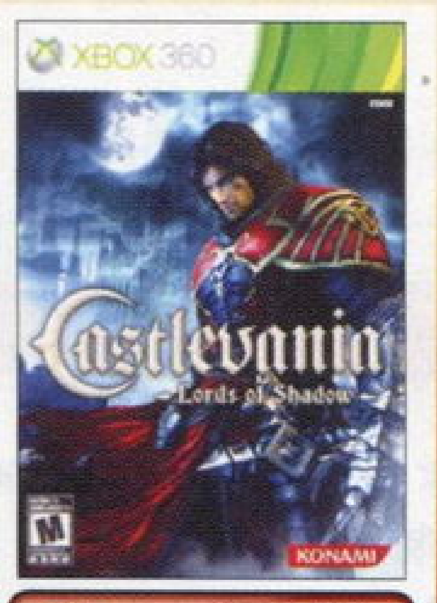
雷电

时间限制内选择自己要做的事情，既要顾及主线又想尽量多地完成支线，左右为难之时的抉择是本作的一大特色。游戏的主线剧情不过不失，支线任务中各种精神病BOSS的背景小故事总是惊悚刺激或值得深思，疯狂的作战方法和其性格相符，玩家的应战方法也多种多样。武器组合和各种隐藏要素让玩家心甘情愿地进行多周目游戏。可惜的是各种小BUG让人心烦，时间条设定容易让人误解，打击感缺乏老卡的作风，一味的杀戮、救人玩久了有些单调，BOSS战还可以更好。

■丧尸围困万千重，我自岿然不动

■PS3／X360■BD-ROM／DVD-ROM■Capcom■Dead Rising 2■动作■2010年9月24日■1～4人■无对应周边

恶魔城 暗影之王



热血推荐

推荐玩家人群

●喜欢动作游戏的玩家。●能接受变革的系列拥趸。●对"《恶魔城》的新生"慕名而来的玩家。

总分 25

洛克

由于制作组改为西班牙的Mercury Steam小组，本作大胆抛弃了系列的一些传统设定，尽管对一些老玩家而言这种变革可能无法接受，但本次改变无疑是成功的，很多以前从未接触《恶魔城》的玩家也纷纷购入本作。游戏最大的亮点莫过于画面，相信制作组在这方面下了很大力度，只可惜壮丽的场景却换来时不时掉帧的硬伤（PS3版较好），不免让人有些遗憾。游戏的手感很好，但战斗平衡性却不怎样，尤其是投技设定得太过霸道，大部分杂兵都能使用投技直接秒杀，直接导致在后期战斗中清理杂兵手段过于单一。双魔法系统很有新意，充分利用魔法系统可以让攻关速度大幅度提升，不过配合吸魂系统做的弹反有点让人不爽，本作中敌人的攻击判定时机相比同类游戏会早一些，要在敌人刚出招的时候使用防御才能成功弹反，这种设定让一些经常玩动作游戏的玩家感到不适应。流程中的攀爬场景过多，导致大部分游戏时间都在赶路，如果游戏能借鉴同类的地方再少一些，相信会是一款更加优秀的作品。



奈落

这款游戏的硬伤是帧数不足。但是除此之外，本作是一款非常精彩的游戏。画面瑰丽多彩，很多风景美得心旷神怡。光暗两套魔法配合吸魂的战斗系统保证了伤害和回复的数值循环中，玩家的技巧占了关键。这点比很多同类游戏都优秀，不会出现被"卡"住的挫败感。多数敌人被攻击无硬直和受伤判定提前这两点"奇怪之处"可谓见仁见智。流程是最让人满意的，时间长、要素丰富、场景重复率很低，这在同类作品中实属罕见。故事方面，和原作其实有一些关联，能算中等。

铃

本作的系统与打击感还是相当不错的，两种不同风格能力的合理使用很有战略性，不少激烈对抗中甚至能成为扭转战局的关键点，不过由于大部分敌人都很难被打出硬直，玩家在战斗中不得不匆匆打上两下就进行翻滚，致使许多华丽的招式几乎没有登场的机会，也让战斗方式略显单调。一些解谜场所的设定会让人一不小心就浪费大量时间。如果借鉴于同类游戏中的内容能再少一些，本作自身的特色必定能得到更好的体现与完善。毕竟FANS期待《恶魔城》能够再度辉煌，不管以怎样的方式。

■大幅度变革的全新作品。

■PS3／X360■BD-ROM／DVD-ROM■Konami■Castlevania：Lords of Shadow■动作■2010年10月5日■1人■无对应周边

评分规则说明 满分为30分。30～27分为"黄金珍藏"级别；26～24为"热血推荐"级别；"热血推荐"以下级别的游戏，若在评语框中带有大拇指标志则为编辑个人推荐。由此也反映出编辑个人兴趣取向和该游戏的特色。对于多平台游戏，如果素质相当，采取统一评分的方式；如果素质相差较大则只对高素质版评分，另外版本以打分的形式出现。

FIFA 11



推荐玩家人群

●注重授权的足球游戏爱好者。●对《FIFA 10》满意的人。●想体验全新生涯模式的球迷。

黄金珍藏　总分 27

■越来越完善的王者足球游戏

洛克

本作的系统没有前作那种革命性的调整，但是多处小的微调使得比赛进程更为流畅，也更能贴近真实足球比赛。而新加入的生涯模式也能谋杀玩家大把的时间，更不用提系列一贯优秀的授权了。对本作最大的不满是点球，需要时间适应。另外BUG也偏多，虽不影响游戏乐趣，但也不能无视。

雷电

《FIFA》进取之心显而易见，不过新作改变并不太多，只是在前作基础上在各方面进行完善，再度进化的球员个性加上丰富的动作给玩家更有趣的游戏体验。生涯模式融合了管理球队和扮演球员等元素，让单人模式更能让玩家投入其中，可惜真实感稍有欠缺。线上11对11的玩家竞赛非常壮大。

纱迦

因为《FIFA 10》的大获成功，本作没有对游戏系统进行太多调整，只是将其进一步的完善。本作为玩家呈现了更好的画面、更丰富的动作以及更人性的操作。结合球员、经理模式于一体的生涯模式是本作重头，让游戏的乐趣进一步提高。PS3版和X360版素质接近，只是PS3因为不能完全安装，速度略慢。

■PS3/X360■BD-ROM/DVD-ROM■EA■FIFA 11■体育■2010年9月28日■1～22人■无对应周边

NBA 2K11



推荐玩家人群

●迈克尔·乔丹的球迷。●曾经或现在拥有篮球梦的玩家。

热血推荐　总分 26

■喜欢篮球吗？把它买回家吧。

雷电

乔丹上阵，这是本作最值得购买的理由之一。游戏本身表现有明显进步，毫不夸张地说这是目前最真实的NBA游戏。经过重新分析进行改进的操作让新玩家很容易融入游戏，高级操作又可以让玩家在更丰富的进攻动作中自由选择。可惜线上对战受到延迟困扰，和朋友并肩而坐进行对战更有趣。

纱迦

本作单机电脑的防守侵略性极强，新接触本游戏的玩家会在初期吃尽苦头；但在熟悉游戏操作后，成就感更会成倍袭来。简易上手的操作与丰富的战术设计，令新手与高阶玩家都可以完美的享受游戏带来的乐趣。而更加完美的MP与新加入的乔丹模式则为这款目前最好的篮球游戏锦上添花。

星夜

尽管没有竞争对手，但本作的表现足以让其成为有史以来做出色的篮球游戏之一。球员动作的丰富程度能够让你完美地完成所想，“乔丹挑战模式”并非只是噱头，玩家可以在该模式下见证NBA历史上最伟大球星的辉煌时刻，并亲手完成一次次奇迹。PS3版画面细节上略逊一筹，但不影响玩家的游戏体验。

■PS3/X360■BD-ROM/DVD-ROM■2K Sports■NBA 2K11■体育■2010年10月5日■1～2人■无对应周边

大神传 小小的太阳



推荐玩家人群

●爱狗人士。●对上一作有着深厚情感的玩家。●和风游戏控。

热血推荐　总分 24

■良作以上，神作未满

八重樱

首先要说的一点是，本作有一些难以被无视掉的缺点，最明显的就是生硬的操作手感，令玩家在使用角色时会感到比较无奈。游戏流程偏向解谜类，机关设计得非常巧妙，不同场景需要配合不同的笔神，不会让人觉得乏味。剧情仍是最大亮点，在催生玩家眼泪的同时也为续作埋下伏笔。

洛克

本作的主角从威风凛凛的大神一换为可爱的“小神”后可谓“萌杀”不少喜欢小狗的玩家，游戏平台更换为NDS后操作也随之改变，利用触摸笔画出物品十分有趣。解谜模式依旧精彩，虽然大部分谜题和前作一样，不过利用触摸屏进行解谜也让玩家的投入感增加不少。惟一的遗憾是一些场景视角不太好。

奈落

威武帅气的天照变成可爱激萌的小照，游戏迷人之处没有改变，但是由于机能的限制和制作人员的更迭，本作在细节表现上和前作无法相提并论。好在游戏的流程厚道，剧情演出很幽默。不过收集要素减少，迷宫稍显单调都是比较直观的感受。当然，对“大神”粉丝来说本作还是必玩的。

■NDS■卡带■Capcom■大神传 ～小さき太阳～■动作■2010年9月30日■1人■无对应周边

黑豹 如龙新章



推荐玩家人群

●热血叛逆的年轻人。●日式动作游戏玩家。●希望在掌机上体验爽快街头打斗的玩家。

总分 23

■小弟的神室町极道奋斗史。

九兵卫

作为首次登陆掌机的《如龙》，本作的场景画面以及人物建模显得有点偷工减料，走几步就要自动切换一次的视角让人诟病。好在游戏的战斗部分动作性极强，更像是一款格斗游戏，招式与流派则借鉴了名作《VF》。值得称赞是本作剧情非常丰厚，数字漫画的过场加上全语音，极大满足了FANS。

胜负师

掌机新《如龙》带有明显的实验性质，战斗与成长系统的变化较有新意，《VR战士》般的硬派打斗写实中不乏爽快。受技术与容量所限，雾气弥漫的神室町、频繁变换的视角、简陋的人物建模等问题都可能让“如龙饭”不适应。分支、奥义的种类不够丰富，和系列正统相比玩起来还是不过瘾啊！

脆薯条

作品本身的表现还是相当到位的，有种把神室町捏在掌上的感觉。不过由于掌机的限制，在剧情演绎和游戏方式上改动较大，但依然保持了系列优秀的战斗手感和极其丰富的游戏内容，战斗难度相对要提高不少，收集要素一应俱全，最大限度地让各位玩家在PSP上体验一款原汁原味的《如龙》。

■PSP■UMD■SEGA■クロヒョウ 龙が如く新章■动作■2010年9月22日■1～2人■无对应周边

王国之心 编码重制版



推荐玩家人群

●对系列剧情兴趣浓厚的玩家。●因无法玩到手机版而怨念许久的粉丝。●喜欢在童话世界中冒险的玩家。

总分 23

■手机平台逆移植的《王国之心》。

八重樱

虽然本作重制自一款手机游戏，但在各个方面都作出了一定程度的进化，也使得本作的品质有了一个新的飞跃。电脑CPU的成长育成模式很有特色，配合上丰富多彩的战斗操作，相当考验玩家的战略战术。不同场景中也存在着截然不同的打法，乐趣满载。系列玩家更是不能错过本作的隐藏影像哦！

九兵卫

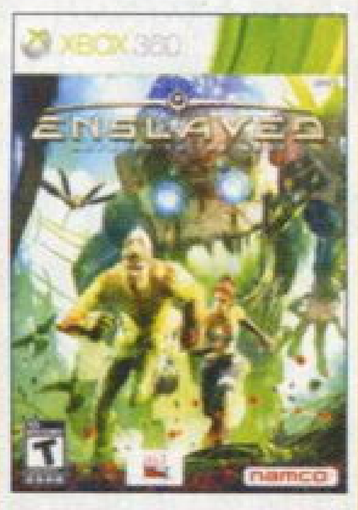
虽说是手机版移植，但大家完全可以将本作看成新作来玩。游戏的剧情从2代之后开始，操作简单，战斗的手感也很舒服，只是一些BOSS战比较考验玩家的打法与技巧。角色成长需要道具来育成，收集要素众多，而对于喜欢自我挑战的玩家来说，本作的迷宫冒险值得推荐，而且还支持擦身通信。

奈落

本作是4年前手机版本的重制版。画面勉强可以算色彩丰富，而内容中很多素材却是来自1代，但变革的地方可圈可点，可谓旧瓶装新酒。抛开名气，游戏本身的素质在NDS游戏中也能算中上等。加之对剧情上的补完和众多魅力的角色们登场，对本系列和野村哲也的死忠来说本作还是必玩的。

■NDS■卡带■Square Enix■キングダム ハーツ Re:コーデッド■动作角色扮演■2010年10月7日■1人■无对应周边

奴役



推荐玩家人群

●喜欢悟空背女唐僧这种独特浪漫感觉的玩家。●对画面要求高、帧数要求低的人。●只求在一周目游戏中获得乐趣的人。

总分 23

■漂亮的花瓶，欣赏风景的乐趣大于游戏本身。

雷电

虚幻引擎制作出色彩鲜艳的壮大画面让人惊异，每章场景风格不同，并且随着流程进行而渐入佳境，几个巨大场景的攀爬关卡让人印象深刻，整体的艺术风格非常棒。游戏的故事、配音也非常不错。而作为一款动作游戏，本作还有很多不足：关卡设计水平一般，战斗系统单调，打击感差，掉帧严重。

胜负师

“忍者理论”在画面技术上的确有一套，特别是人物表情的刻画非常出色，从《天剑》到《奴役》都证实了这一优点。不过在游戏节奏的把握上依然欠缺经验，像掉帧、视角等小问题也时不时给玩家造成些许不爽。其最大的问题还是战斗系统薄弱，看来要掌控《鬼泣》级的ACT还有很长的路要走。

纱迦

游戏的优缺点一样突出。优点是画面好，场景大，变化多，玩法丰富，一周目游戏时必定能获得不小的乐趣。缺点是帧数不稳定，战斗太平庸。游戏比较强调剧情，不过演出效果一般，投入不进去的话恐怕会觉得有些单调。游戏的高潮在后半程，玩前半程觉得一般的话也不要轻易放弃。

■PS3/X360■BD-ROM/DVD-ROM■NBGI/Ninja Theory■Enslaved: Odyssey to the West■动作■2010年10月5日■1人■无对应周边

英雄传说 零之轨迹



推荐玩家人群

●注重战斗策略性的玩家。●有时间有耐心的人。●对本作人设与声优有兴趣的玩家。

总分 23

■全新的英雄传说从此开始。

洛克

作为《英雄传说》系列最新作，本作的内容非常丰富，大量支线任务使官方最初公布的一周目60小时的游戏时间毫不夸张。系列经典的钓鱼、料理等系统也得以保留。难得请来大牌声优坐镇却并非全语音稍有遗憾。此外战斗节奏稍慢，一些招式华丽但不能跳过，后期显得较为繁琐。

脆薯条

本作在原有成熟的系统上进行了大量的修改与追加，舞台也换成了更加复杂的库罗斯贝尔自治州。这些设计都能看出Falcom的诚意和对本作的信心。各种收集要素丰富，主角的改变也让人充满新鲜感，而跌宕起伏的剧情更是让人融入其中。作为空轨FANS，这游戏是值得玩个3周目的。

九兵卫

游戏是一款再正统不过的日式RPG，熟悉的画面风格以及淳朴怀念的BGM足以令每个FANS一进入游戏就感动不已。本作的战斗采用的AT系统灵活多变，保证了流畅的节奏，物理技能与属性魔法的平衡性则中规中矩。游戏的剧情在《空轨 3rd》之后展开，流程很长，支线任务更是谋杀时间。

■PSP■UMD■Falcom■英雄传说 零の轨迹■角色扮演■2010年9月30日■1人■无对应周边

F1 2010



编辑评分

8

8

总分 24

雷电

以F1 2010赛季为主题制作的F1官方授权游戏，本作的制作直接由Codemasters接手，使用《尘土飞扬2》引擎表现出的画面和游戏的系统给人似曾相识的感觉。与刺激的极限拉力赛事相比，F1更严肃也更严谨。虽然可以轻松上手，但是普通的游戏玩家还是很难适应F1的节奏和心态。

■PS3/X360■Codemasters■F1 2010■竞速■2010年9月22日

轻音 放学后的演唱会



编辑评分

8

7

总分 24

九兵卫

《轻音》游戏化的FANS向作品，虽然只选用了动画第一季的19首歌曲，但不同难度不同角色的操作有很大区别。不同于《初音》等同类游戏，本作的按键方式更强调演奏乐器的乐趣。除了演奏模式，编辑与联机模式，换装系统以及菜单的角色互动也颇为风趣，绝对堪称轻音迷不可错过之作！

■PSP■SEGA■けいおん！ 放课后ライブ！！■音乐■2010年9月30日

R.U.S.E.



编辑评分

7

8

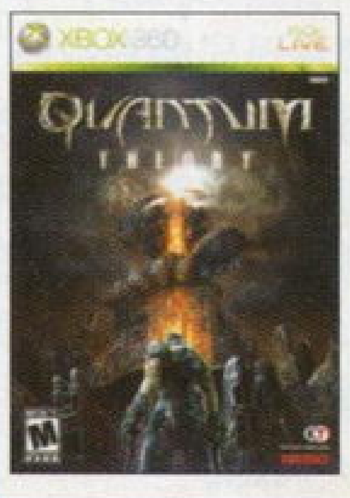
总分 21

星夜

即时战略类游戏一直是家用机的一个老大难的问题，已经从多个方面进行尝试的育碧，这次仍然没有将问题完全解决，不过在界面与操作方面已颇为成熟，加入了策略类游戏少见的全新战略元素，不过剧情过场与配音实在太糟糕，使游戏的制作质量显得很廉价。主线任务的节奏与趣味性都有待提高。

■PS3/X360■Ubisoft■R.U.S.E.■策略■2010年9月7日

量子论



编辑评分

4

4

总分 11

雷电

学习《战争机器》的日厂动作射击游戏遭遇滑铁卢，任何一个方面都严重不及格。画面脏兮兮的没有丝毫美感，也别想从那个与周围环境严重不协调的女主角身上得到些许欣慰。关卡设计繁冗乏味，竟然还有视角问题……太多贬义的话语用在本作上也没有太大意义，明智的人不会在它身上浪费时间。

■PS3/X360■Koei Tecmo■Quantum Theory■动作射击■2010年9月28日

Comic Jumper

推荐玩家人群



●喜欢恶搞游戏的人。●追求性价比的玩家。●只要你不反感XBLA游戏就应该入。

购买推荐度 ★★★★★

纱迦

在游戏中玩家要穿梭于2D与3D交织的漫画世界里，共有11个任务、8个关卡等你挑战。利用金钱可以升级角色能力，或开启花絮内容，满足条件更有免费主题、玩家头像、人偶配件等好奖励。剧情中的恶搞层出不穷，不愧是由知名作家创作的剧本。只是中文字幕时有乱码，校对人员真是该打。

■X360■Twisted Pixel Games■Comic Jumper■1200 MSP■动作■1人

植物大战僵尸

推荐玩家人群



●想试试联机战僵尸的人。●成就犯。●所有没玩过这个游戏的人。

购买推荐度 ★★★★★

纱迦

如今恐怕已经没有几个人还不知道《植物大战僵尸》的大名了。这个游戏堪称塔防游戏的代表之作，无论是创意还是内容都是一等一的。X360是目前最新的版本，因此内容是所有版本里最多的。对于玩过之前各种版本的人来说，最吸引人的当属新增的合作模式和对抗模式，五星推荐绝不含糊！

■X360■Popcap■Plants vs. Zombies■1200 MSP■即时战略■1~2人

第四届穗港澳 ACG 动漫游戏展专访

一年一度的国庆长假除了在家打机或者出门旅游，10月1日～5日在广州举行第四届穗港澳 ACG 动漫游戏展相信也是很多读者消遣假期的首选。开展5天内，展会共迎来近 20 万的参观者，参展厂商的阵容与数量也达到了历史之最。如果大家还没到现场体验一番，那么下面就请跟随小编一起走近这场盛会，感受 ACG 文化的魅力！

文 九兵卫 美编 NINA

角川书店重装上阵

新晋成立的广州天闻角川携 9000 余册中文版轻小说参加本次展会，来势汹汹。这些日系轻小说大部分经由台湾引进，其中包括《灼眼的夏娜》、《狼与香辛料》、“《凉宫春日》系列”这些经典作品，也不乏《学生会的一存》、《我的妹妹哪能这么可爱》等等时下正火热的人气新作。不仅如此，主办方还特地邀请高桥弥七郎（《灼眼的夏娜》原作者）以及葵关南（《学生会的一存》原作者）亲临现场进行签售，誓要吹响日本轻小说进军中国市场的号角（笑）。





高达模型的逆袭

著名模型厂商万代（BANDAI）进入中国市场早已不是什么秘密，不过本届动漫展上，财大气粗的万代竟然一口气包下数个展位分别展示旗下不同品牌的模型产品，如此架势还是令不少人吃惊不已。





游戏环节

既然是 ACG 盛会，当然也少不了游戏环节。除了国内的知名网游公司积极参展，来自香港的微软也在现场搭起试玩台，提供 X360 给参展者游玩。虽然国内的家用机市场比较复杂，但国外各大游戏厂商也没有放弃进入大陆市场的努力，值得我们期待。



宝岛台湾的正版周边

由于价格以及运输等条件的限制，国内喜欢收藏各种宅物的 FANS 要想买到日本原版的动漫周边往往要付出很大的代价。而本次展会上，来自宝岛台湾的厂商带来拥有正式授权的周边产品，既实惠又丰富，吸引了很多参观者的眼光。著名台湾周边厂商木棉花贩卖区前甚至排起了长长的队伍。



银河歌姬兰花 · 李降临

《超时空要塞 边境》中银河歌姬饰演兰花 · 李的中岛爱降临广州，无疑是本届展会最大的亮点之一。10月2日与3日，中岛爱连续两天登台演出，为中国的广大FANS亲自演唱《超时空要塞》中多首耳熟能详的经典曲目。当日舞台周围挤满了观众，场馆内水泄不通，几乎寸步难行，让小编不得不佩服中岛爱的人气。

小编专访中岛爱 UCG × 银河歌姬兰花 · 李

展会演出结束后，中岛爱专程接受了 UCG 小编九兵卫的采访，让我们来听听这位银河歌姬想对中国的读者说些什么吧！



九兵卫：中岛小姐你好，首先欢迎你来到中国，可以简单地描述一下对于广州的印象吗？

中岛爱：虽然是第一次来广州，但我觉得这里非常有特色。城市宽敞，人也很多，让我有种特别兴奋的感觉，真的很开心啦。要说中国菜，其实我都很喜欢，如果非得挑最喜欢的，应该是青椒肉丝吧。

九兵卫：祝贺中岛小姐在今年六月份发售了自己的首张个人专辑，今后在歌唱方面有什么新的计划和打算吗？

中岛爱：近期即将发售的单曲CD是11月24日《メロディ》，这首歌是OVA动画《たまゆら》的结尾曲。而年底12月份也有《超时空要塞 边境》的演唱会，明年1月我还将举行自己的个人演唱会，总之演出活动非常充实紧凑，我很期待。

九兵卫：中岛小姐觉得自己和兰花有什么相似之处吗？

中岛爱：相似的地方，怎么说呢？我觉得兰花更可爱一点，天真无邪的性格让人很喜欢。另外，想认真去完成一件事情的时候，却总有点毛手毛脚，可能这一点我和兰花比较相似吧。当然，兰花和我都很喜欢唱歌，这也是相似之处呢！（笑）

九兵卫：中岛小姐为VOCOLOID语音合成引擎提供了GUMI这名角色的音源，是出于怎样的契机参与这项制作的呢？

中岛爱：GUMI这个角色是以我自己小时候的声音来制作的，我很惊讶，就像儿童时代的我站在自己眼前一样。而这个角色的名字，也是以我小时候的昵称“GUMI”来命名，真的非常愉快。

九兵卫：中岛小姐以及“《超时空要塞》系列”不仅在日本有很高的人气，在中国也有相当多的FANS，请和他们说两句吧。

中岛爱：中国的FANS真的很多。在日本的时候，经常能收到来自中国的FANS发来的留言，这次来到广州能亲自和大家见面真的很愉快。除了TV动画，“《超时空要塞》系列”还有剧场版等等，今后中国的FANS会有更多的机会接触到这些作品，请大家一定要期待。

九兵卫：最后预祝中岛小姐中国之行愉快，感谢接受UCG的采访。

©2010 IREM SOFTWARE ENGINEERING INC. All rights reserved.

文 洛克 美编 anubis



绝体绝命都市4 夏日回忆	Irem	动作冒险
PS3	绝体绝命都市4-Summer Memories-	日版
	预定2010年冬季 / 1人	6800日元
	对应3D电视及Move	

在发生灾害的大都市里幸存的人们，相遇后互相帮助，以逃离灾区为目标的求生游戏——“《绝体绝命都市》系列”最新作《绝体绝命都市4》终于决定在PS3平台上发售，故事从发生大地震的都市开始，会有什么危急等着大家呢？快和洛克一起看看系列有史以来最艰险的求生之旅吧！

造梦师：九条一马



其实我们很早就有把《绝体绝命都市》搬上次世代平台的打算，现在本作终于和玩家见面了。我们一直强调该系列只是提供给玩家一种特殊的娱乐体验，本作自然也不例外，今后我们还会陆续放出本作的相关情报，还请各位多多支持我们！

第4次的求生之旅！史上最严重的绝体绝命！





■地震后被破坏的大都市，官方宣称本作是系列有史以来最严重的灾难，看来玩家的求生之旅将遭遇重重阻碍。

被地震毁坏的城市

一个国际化的大都市，因为一场灾难性的地震而瞬间变成人间地狱……本作以因为地震而导致所有机能停止的大都市为舞台，描写诸上性命的人们之间的故事。和系列前几作一样，在游戏中玩家要合理运用各种道具，并和其他幸存者互相合作才能逃离灾区。



游戏序章中出现的角色

玩家在冒险中会遇到灾难过后的幸存者，只有和这些幸存者互相帮助才能顺利通关。本作的出场角色有60以上，达到了系列最高登场人数，下面就为大家介绍在序章中出现的角色。

晕倒的女性



主人公在公交车上遇到的女性，当主人公发现她时，车上的乘客和司机已丢下她去避难了，和她的相遇又会使故事有什么新展开吗？

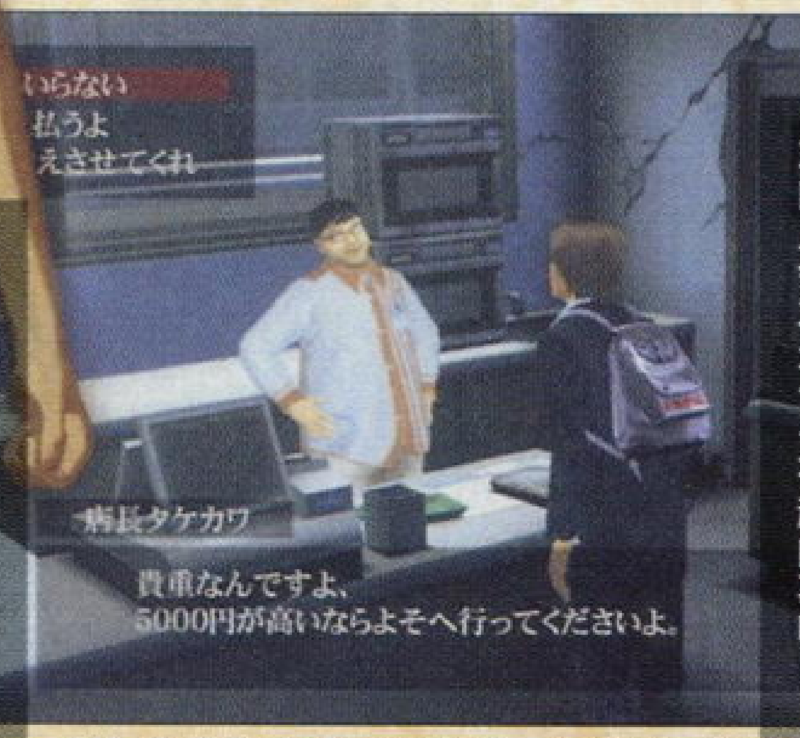


▲在公交车上发现晕倒的女性，这时主人公又该如何行动呢？

火灾现场的警察



充满正义感的警察，地震过后他独自一人在帮助遇难的市民逃生，相信他会是主人公的一个得力助手。



▲大发“灾难财”的奸商，在他这里可以购买到冒险所需的食物。

被遗弃的女职员



在倒塌的建筑中和主人公相遇的女职员，她的同事在地震发生时就抛下她前去避难，她和主人公之间又会发生什么有趣的事呢？

怪异的女高中生



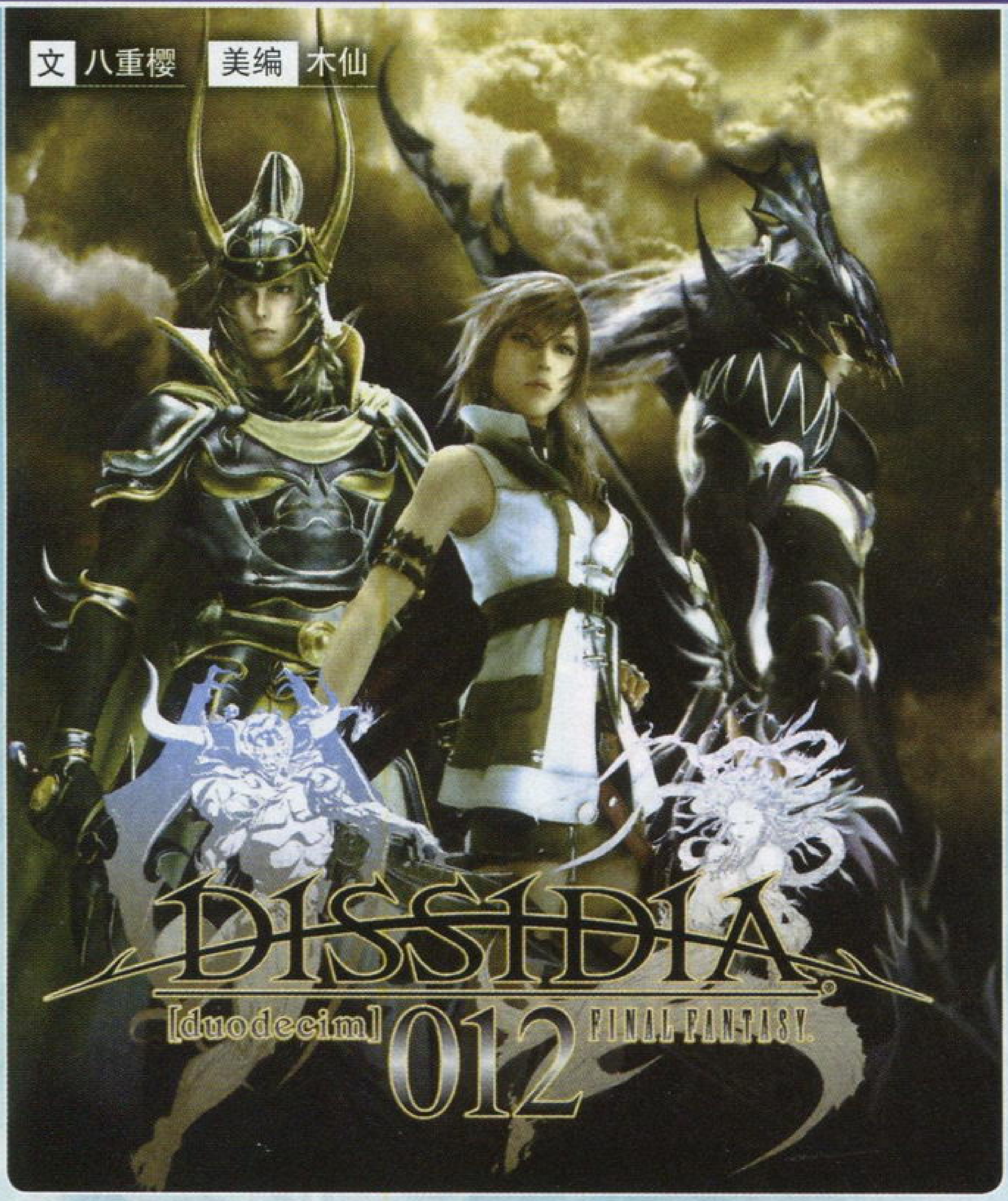
充满谜团的人物，在天桥上相遇的女高中生，一直坐在那里似乎不愿移动。看起来和主人公互相认识，但是不知为何，她却拒绝了主人公想要帮她的好意……

便利店的店长



在地震过后，这个精明的胖子继续经营他的便利店，以高价向地震的幸存者贩卖他所储藏的食物，似乎是一个见利忘义的奸商。

文 八重樱 美编 木仙



异说 012 最终幻想	Square Enix	动作
PSP DISSIDIA 012[duodecim] FINAL FANTASY		日版
预定2011年	1～2人	售价未定
对应周边未定		对应玩家年龄：未定

让历代《最终幻想》的主角与其对手在同一个舞台上分庭抗礼的《异说 最终幻想》将于明年推出续作。在上一期UCG中，小编们已为喜欢此系列的玩家带来了两位新增角色及协力系统的详情，本期中会继续给大家献上更多关于服装方面的新情报，特别是同时喜欢《王国之心》、《寄生前夜 第3个生日》的玩家更要留意了，这三作之间有着令人惊喜的联动哦！

三作联动企划公开！

由于《王国之心 梦中诞生 最终混合版》、《寄生前夜 第3个生日》和《异说 012 最终幻想》这三部作品的发售日期比较接近，所以SE便策划了这一联动企划活动，说白了就是在作品中可以使用别的游戏中的服装，例如上期提到的阿娅可以换闪电的战斗装，在《异说 012 最终幻想》中，闪电也可以穿阿娅的衣服。当然，这些服装都不是游戏自带的，也不可能让玩家免费下载，想要的话只有购买对应游戏的初回限定版才能获得下载码，SE想要以此来拉动销量的野心昭然若揭……



▲克劳德的特殊服装是初代《王国之心》中的片翼天使造型，不知道萨菲罗斯是否也会有《KH》的衣服可以穿呢？



闪电（阿娅·布莱雅服装）

由《寄生前夜 第3个生日》初回购入特典的下载码获得！



克劳德（《王国之心》服装）

由《王国之心 梦中诞生 最终混合版》初回购入特典的下载码获得！

2P服装看点不断



■凯因身穿2P服装与裁判长加布拉斯作战。



凯因·海温特 Cain·Hightwind

闪电 Lighting

在《异说 最终幻想》中，玩家就可以通过消费PP点数来购买角色的2P服装，这一设定在《异说 012 最终幻想》里也得以保留。闪电与凯因两位新增角色的2P服装是根据天野喜孝大师的原画以及派生作品的设定制作而成的。此外，其余现存角色也都会追加新的服装。



选择你所喜欢的服装吧！



▶注意看画面的左下角，闪电的头发颜色发生了很大改变吧？是不是觉得像是在用完全不同的另一个角色呢？

回放进行中
原画醒目！

2P造型的凯因是原画师小黑晃老师以《最终幻想Ⅳ》中天野喜孝为凯因做的设定为基础，在续篇《最终幻想Ⅳ 月之归还》创作出来的新形象。闪电则是天野大师根据野村哲也的设定图绘制而成的。



▶《最终幻想Ⅳ 月之归还》中，克服了软弱的内心，以圣龙骑士的姿态现身的凯因。



▲天野喜孝笔下的闪电，头发颜色是银色的。

©SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.

文 奈落 美编 木仙



RADIANT HISTORIA

ラジアント◆ヒストリア

本作是由PS2上人气RPG《凡人物语》的制作团队与Atlus共同开发的幻想类正统RPG。故事的主人公斯托克拥有在时间长河中任意穿梭的能力。游戏中他要不断往返于各个时空，在关键的时点改变未来，最终避免人类走向灭亡。本作主题曲名为《-HISTORIA-》，由下村阳子负责词曲创作，霜月はるか演唱。游戏即将在11月初发售，喜欢传统RPG的玩家请不要错过。

NDS	光辉物语		Atlus	角色扮演
	ラジアントヒストリア			日版
	预定2010年11月3日	1人		5980日元
	对应周边未定			对应玩家年龄：12岁以上

时空的旅行者 人类的未来握在这名男子手中么？



主人公 斯托克

东方的神圣国家——阿里斯特尔所属密探，年仅19岁。偶然的机会得到了一本名为“白示录”的神秘古书，从此便可以自由穿梭于时空之中。

斯托克的部下 蕾妮

正义感很强的17岁密探，是斯托克的忠实部下。虽然是女孩，但枪法了得，各种攻击技能驾轻就熟。

可爱的回复系同伴 丸子

丸子也是斯托克的部下，性格谨慎踏实，善于收集情报，更是队伍中可靠的回复系角色。年龄17岁。

故事的开端

凡克尔大陆上一共有5个国家，其中接壤的东方神圣国家·阿里斯特尔与西方的王政大国·古拉恩格尔正处于交战状态中。两个大国的战火和大陆沙漠化的不断侵袭让这块大陆生灵涂炭，加之最近的“会使人变成砂子”的“砂人病”肆虐。人类的命运岌岌可危，我们的主人公将有何对策呢？

黑之力和砂人病之间的关系……

斯托克使用神秘古书“白示录”从各个时点改变历史进程的力量，被称为“黑之力”。而最近流行的会让人类突然间变为砂子的怪病似乎和这“黑之力”有着某种关系……



▶迎面袭来的敌兵突然被黑光覆盖，留下一些难以理解的话后，瞬间变为砂了！





■爽快的连续技痛击敌人

战斗系统丰富有趣



■通过更换顺序取得先机

战斗采用了可见式遇敌，回合制的战场中可以通过指令改变行动顺序，根据变化的顺序可以让我方形成连续攻击。一口气将敌人灭杀吧！

多彩地图技能



■爆破技能在寻宝开路方面有奇效



▶致晕斩。先将敌人打晕，再进入战斗即可取得先制攻击的优势。

©ATLUS CO.,LTD.2010



罗修

传说中阿里斯特尔最强的军官。也是主人公斯托克可以推心置腹的好友。

普洛缇娅

古拉恩格的女王，极度追求权利和地位，是一位骄奢淫逸的暴君。

艾露卡

古拉恩格的公主，深受国民的爱戴，但是与继母普洛缇娅关系十分不好。

修格

阿里斯特尔军队的最高元帅，是救世主诺亚的代言人，5年前，诺亚突然不再公开面对国民，国家一切事务交由修格代理，很多人说修格现在几乎是阿里斯特尔的真正统治者……

迪亚斯

侍奉女王的宫廷骑士兼古拉恩格军队最高司令官，是一位美男子。有人说实际上女王不过是他的傀儡，真正支配古拉恩格的人正是他和赛尔班。

塞尔班

与迪亚斯掌管军队相对应，一手掌握着朝政。他控制了议会成为古拉恩格实际上的执政者，是一个深谋远虑运筹帷幄之人。

维奥拉

被敬称为"女战神"，阿里斯特尔最受欢迎的军人，总是亲赴战斗的最前线。不过似乎有传言她与大元帅修格颇有不和……

谜之双子 提奥&莉普缇

主人公在时之狭缝——西斯特里亚这个神秘空间遇到的两个小孩子，他们似乎认识斯托克也了解未来的灾难，并且在时之夹缝担当着斯托克的向导。

劳尔

阿里斯特尔军队的第二号人物。对于修格的军事化国家政策持反对意见，并且视修格为危险的存在。

芬内鲁

阿里斯特尔科学技术部大臣。奉修格之命研发拥有强大力量的兵器"魔动兵"，并已准备量产。是一个非常让人心生厌恶的疯狂科学家。

一分为二的历史，穿梭其间将未来改变

是留在情报部门，还是选择参加军队。根据斯托克的选择故事会演化为两条线——正传和异传。下面让我们来看看究竟有什么不同的故事在等待。

正传 选择留在情报部队



▲斯托克接到密令暗杀敌国首脑。没想到目标竟然不是暴君女王而是深受国民爱戴的公主！



▶这些侍卫竟然是这次刺杀行动的目标——公主艾露卡派来了！更让人不解的是艾露卡竟然请求前来刺杀她的主角一行帮助。这究竟是怎么回事？

◀潜入王都的过程过于"顺利"……果然，这是一个精心布置好的圈套。陷入严重不利的斯托克一行竟然在危急时分被敌国的侍卫所救，而且这些侍卫竟然是……



异传 选择转入正规军



▲加入正规军的斯托克一行参加了砂之堡垒守卫战，成功击退敌军，并准备乘胜反攻。





▶加然而赶到与罗修小队的汇合地时……却遭遇好友罗修惨死的画面。

▲为了反击敌国，刚刚取胜的主人公一行又被委派别的任务——前往掩护罗修和他的小队。

王国之心 梦中诞生 最终混合版	Square Enix	动作角色扮演
PSP KINGDOM HEARTS Birth by Sleep FINAL MIX		日版
预定2011年1月	1～4人	售价未定
对应周边未定		对应玩家年龄：审查未定

重回物语的起点，『BbS』最终混合版即将发售！



制作最终混合版是《王国之心》这个系列从初代开始就一直具备的传统，讲述《王国之心》最初故事的《王国之心 梦中诞生》（以下简称《BbS》）也并不例外。《BbS》的最终混合版依旧是以美版为基础进化而成，角色的语音沿用了英语配音，在追加大量新要素的同时对游戏的平衡性作出进一步调整。熟悉这一系列的玩家都清楚，按照过往惯例，在最终混合版中必定隐藏着关于下一作的重要情报和影像，如此一来就更没有理由错过本作啦！

文 八重樱 美编 NINA



■黑衣男擅长快速进攻，且无视远近距离，玩家势必会陷入苦战。

新要素①

与新的铠甲男邂逅在启程之地！



隐藏在这具铠甲下的究竟是谁？

续美版在启程之地新增一位迷之黑衣男的BOSS之后，最终混合版也在此处加入了一名从未谋面的铠甲男。从他手中紧握的键刃的造型和盔甲上的纹章来推测，此人似乎正是Terra、Aqua和Venn三人的老师Master Eraqus？！另外在TGS最新公布的影像中，Master Eraqus曾说道："请原谅我，Terra，我的心也被黑暗所占据……"曾经时时刻刻都将光明二字挂在嘴边教导弟子的Master Eraqus究竟因为什么而发生了改变呢？





▲黑衣男还会分裂出自己的分身来协同作战，被其特有的技能击中的话，角色的指令就会被打散，从而无法使用任何技能。



迷之黑衣男也会出现！

美版新增的BOSS——使用双刃的黑衣男在最终混合版中得到了保留，玩家可以回到启程之地去挑战他。当然，黑衣男的实力也是远超玩家之上的，想要战胜他仅仅靠等级是绝对不够的，每一步操作都关乎着角色的存亡。

©SQUARE ENIX CO.,LTD. All Rights Reserved.

新要素② 贴纸收集系统启动！

在找寻散落于世界各地的王冠图标的同时，相册中就会收集到各种各样的贴纸。接下来，只需要将贴纸贴到适合的背景上就能获得一定的点数，这些点数将可被用来交换一些稀有的道具。



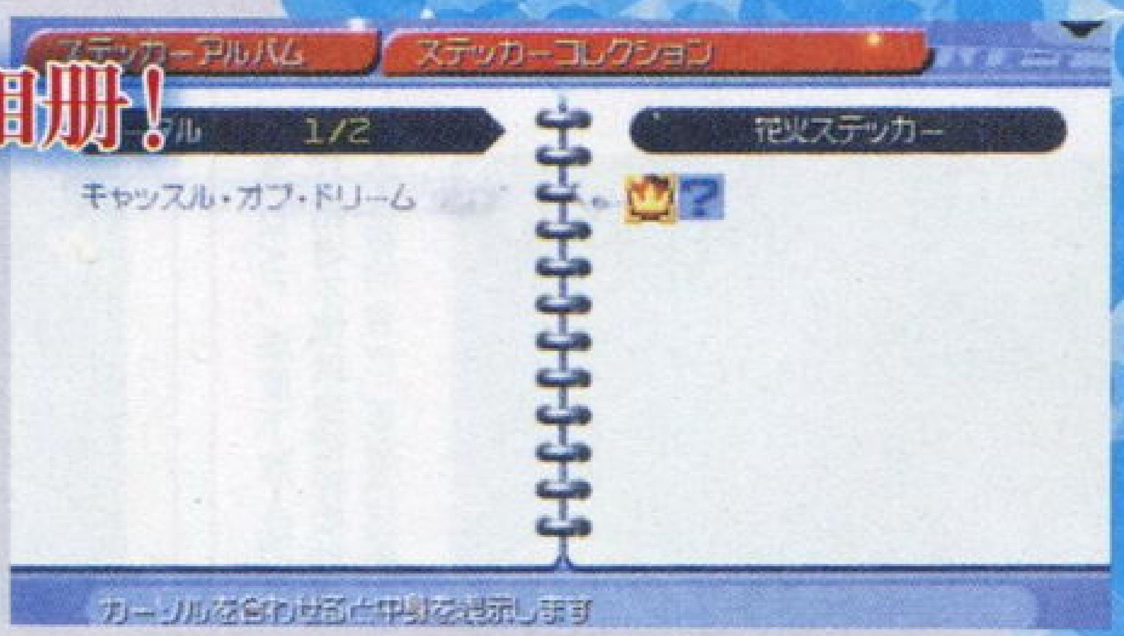


将贴纸贴到相册上吧！



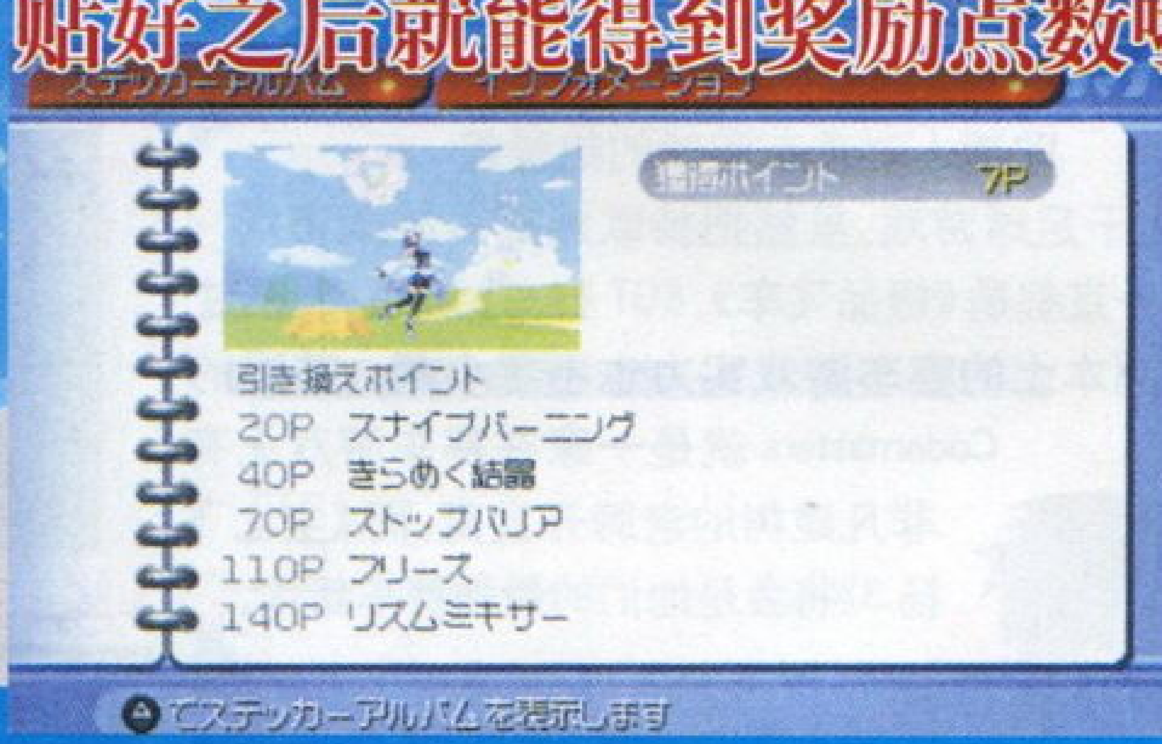
▲把收集到的贴纸贴到适合的地方，例如烟花就要贴在天空中。

收集王冠来完成相册！

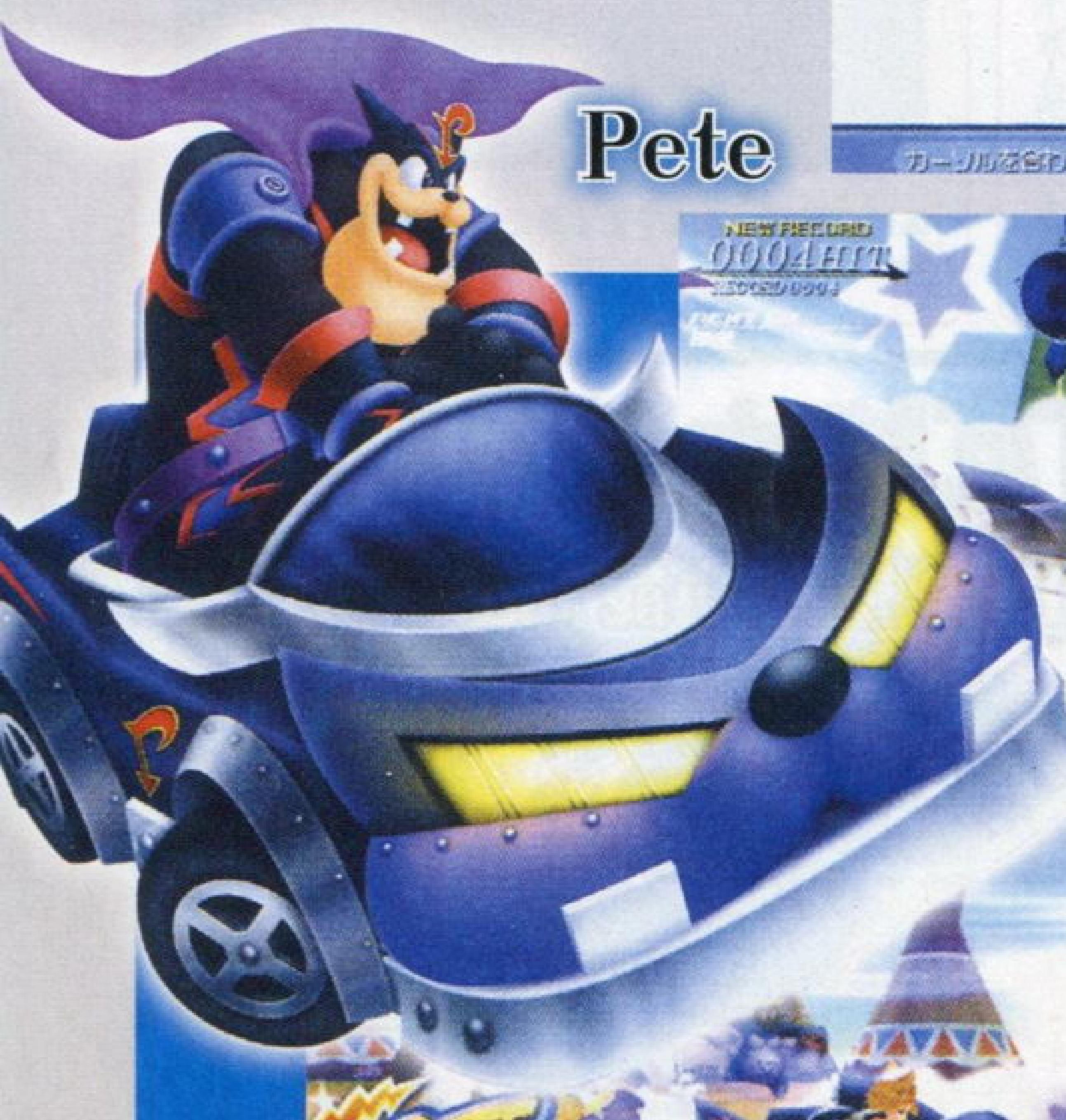


▶贴纸所在的位置可以在相册中查看到。有些贴纸还隐藏在令人意想不到的场所哦！

贴好之后就能得到奖励点数啦！



◀▶完成贴纸游戏后用奖励的点数换取需要的道具，越珍贵的道具越需要大量点数。







▼D-LINK会随着使用次数的增多而改变效果，一个的时候出现的是贾斯迪斯船长，两个的时候是达克船长。

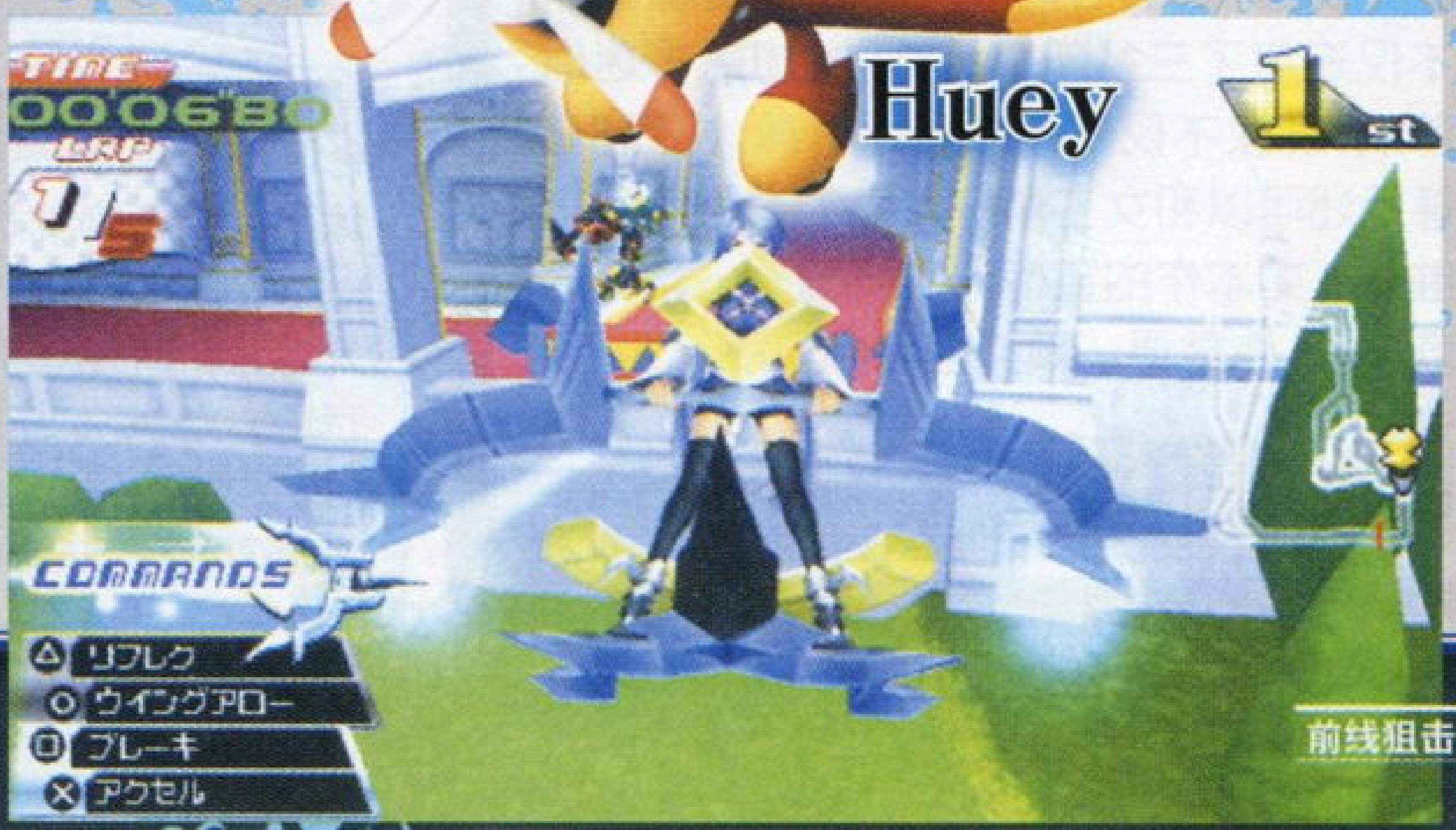
新要素③ D-LINK增加新同伴？！

D-LINK是《BbS》中非常有特色的召唤系统，发动后玩家可以借助远方朋友的能力来使用一些特殊技能，攻击招式等都会发生很大改变。最终混合版里，新增了一位同伴，它就是坏得可笑又可爱的皮特！话虽如此，但其实在游戏中出现的仅仅是皮特的爱车而已，玩家将乘坐上皮特的爱车对敌人发动强力撞击！

在秘密基地中夺取冠军！







赛车小游戏增加新赛道！

《BbS》中有多个迷你游戏，其中赛车小游戏是要玩家和迪士尼世界中的角色们在赛道上展开冠军争夺大战，为获胜不惜使用各种手段，深受玩家们喜爱。最终混合版将特别新增一条地下秘密基地的赛道，大家能在这里看到迪士尼城堡鲜为人知的一面。

野村哲也谈《BbS FM》



●本作的追加要素虽然相对于之前几部最终混合版来说要少一些，但是几个新增的BOSS将是亮点所在。这些BOSS并不存在哪个角色好打哪个角色不擅长的情况，所以大家大可以选择自己擅长的角色攻克。

●关于铠甲男的本名，在游戏中会有提及。竞技场模式下，玩家可以挑战这个BOSS，三人组团或是单挑都可以。不过这位铠甲男可比黑衣男还要强大，虽然还不是本系列开发以来的最强BOSS……

●在困难模式基础上追加了临界模式，另外还调整了一些过于强大的技能的平衡性。

●隐藏影像的开启条件很简单，如果只是为了看一遍隐藏影像的话，选择简单模式也是可以的。

TIP：《王国之心 3D》的时间轴在《王国之心 编码重制版》之后，将由制作《BbS FM》的小组接手。

新作短波 FIRST LOOK

栏目主持 晴天&星夜

未发售游戏的最新资讯大杂烩

家用机游戏逆向移植掌机平台，如今成为众多厂商炒复刻冷饭作品的新途径。除去在画面上的缩水，游戏内容是否能完全继承也得打个问号。即便如此，对于没机会接触原作的玩家来说，不管何种形式的移植总是多多益善的，只不过这样的作品能不能吸引来玩家，就得看新要素是否有诚意了。



欧洲人对赛车游戏的热爱仅次于足球游戏，虽然把持欧洲赛车游戏市场的一直都是《极品飞车》、《GT赛车》等系列，不过欧洲本土的赛车游戏实力也不容小觑。英国的Codemasters就是一家在赛车游戏上有非凡建树的老牌开发商，而《尘土飞扬3》将会是他们的最强赛车新作。



PS3 日本一的看家作品“《魔界战记》系列”最新作《魔界战记4》在今年的TGS正式公开后，引起许多FANS的强烈关注。近期制作小组公布了游戏的详细情报。新作中以地狱为舞台，除了场景与人物画面的精细程度大幅提升以外，游戏的玩法基本继承系列前作的精髓，可选用的角色则增加了“教授”等全新职业。日前只要在店头预约本作，玩家还有机会取得初代女主角之一——堕天使芙蓉的特制下载卡，感兴趣的玩家千万不要错过。

PSP 《喧哗番长》是一款诞生于PS2平台的校园动作游戏，虽然作品本身属于小成本制作，但凭借热血的剧情演出以及畅快淋漓的战斗系统，“《喧哗番长》系列”一直在玩家中拥有不错的口碑。该系列的制作公司Spike近日宣布《喧哗番长5 男子汉的法则》已经正在开发中，预计年底发售。除了平台确定为PSP，游戏目前公开的情报还不多，但开发小组称游戏会以全新的“番长”展开前所未有的冒险，同时本作也将支持联机对战功能。

X360 由D3 Publisher出品的宅男游戏——《梦幻俱乐部 ZERO》可谓不少玩家年底必玩的大作。X360版的正统续作不仅追加了三名新角色，还增加诸多迷你游戏，玩家不仅有喂女孩吃香蕉、吃热狗，甚至还可以和女主角在温泉中进行亲密接触。正如本作的宣传语中所说——游玩这款游戏，你需要一颗纯洁的心……

紧急速报

泪洒三重冠 携带版

PSP 策略角色扮演 ■ティアーズ・トゥ・ティアラ 花冠の大地 PORTABLE ■日版 ■Aquaplus ■预定2010年11月25日发售

本作是2008年7月17日发售的PS3版《泪洒三重冠》的移植作品，时隔两年，Aquaplus又把它带到了掌机平台。虽说是移植作品，但Aquaplus在原作的基本上又增加了一些新要素，使得这款S·RPG更富策略性。精美的人设与强大的声优也是游戏的另一卖点，原作与BEST版将近20万的销售成绩也算是Aquaplus在高清平台上的一次成功。

突显王道，难上加难

新难度“DEVIL”追加

PS3版的HARD难度想必让一些玩家吃够了苦头，这次的“DEVIL”难度追加想必是要玩家在战前好好精打细算一番。作为一个传统S·RPG爱好者来说，这次的新难度令人想到了当年鏖战《荒野兵器XF》与《皇家骑士团》时反复S/L的快乐时光，一周目选择“DEVIL”难度估计得要花上50小时才能通关吧。



◀“DEVIL”难度下敌人的能力大幅提升，稍有不慎就会被轻松秒杀。另外这次人物的SKL等级已经追加到了99。

“评价系统”追加

“评价系统”原是PS3版《泪洒三重冠外传》中的系统，过关后的评价主要和人物出战时的最高等级、所用回合数、我方角色战斗不能数以及是否使用回复道具有关，过关的评价越高，那么获得的道具就越稀有。



▲运筹帷幄、致胜千里才是正道，不要因为小众作品而忽视了其难度。

泪洒三重冠外传 阿瓦隆之谜 携带版

PSP 策略角色扮演 ■ティアーズ・トゥ・ティアラ外伝 アヴァロンの謎 PORTABLE ■日版 ■Aquaplus ■预定2010年12月16日发售

2009年9月17日发售的系列外传也一并移植到了PSP，同样追加了新的“DEVIL”难度。不过外传本身的独特系统又使游戏的策略性上升了一个档次，比起本篇又难上很多，喜欢“走格子”游戏的玩家可以尽情放手一试。

携手本篇，比翼双飞

“PSP安装功能”追加

本篇与外传均增加了此功能，使得读取数据时更为顺畅。另外PS3版游戏中快速返回标题画面的组合键是R1+L1+R2+L2+START+SELECT，不得不令人想起“《机战》系列”，而后发售的文字冒险游戏《纯白相册》也是沿用了这个按键组合。



▲游戏中可以“凹”的地方非常多，命中率、回避率等等，PSP安装功能可以大大节省时间。

外传中的特色系统

外传与本篇最大的区别就是除了魔王阿隆外所有人物均有ExistensePoint（EP）的限制，EP一旦用尽则角色能力大幅下降，而且只能移动1格距离，所以必须通过换人的方式继续战斗，对于换人时机的把握又使难度上升不小。另外外传中还有“陷阱”、“魔法阵”、“合成系统”种种要素，各种大魄力的必杀技镜头也是对足了FANS的胃口。

“PSP壁纸功能”追加



■本篇中的海豹妖精丝伊露。

本篇与外传的所有剧情CG都可以直接保存成为PSP壁纸，本篇与外传总计大约70张左右的剧情CG是否让你满意呢？顺便说一下负责原画的是Leaf四大当家画师之一的なかむらたけし（中村毅）与甘露树。



◀妖精王普伊露与魔王阿隆。

▼光是一个“全武器合成”就要玩家花费好长时间，不知道是否能继承PS3版两作的记录呢……



尘土飞扬3

多机种 竞速 ■Dirt 3 ■欧版 ■Codemasters ■预定 2011 年发售



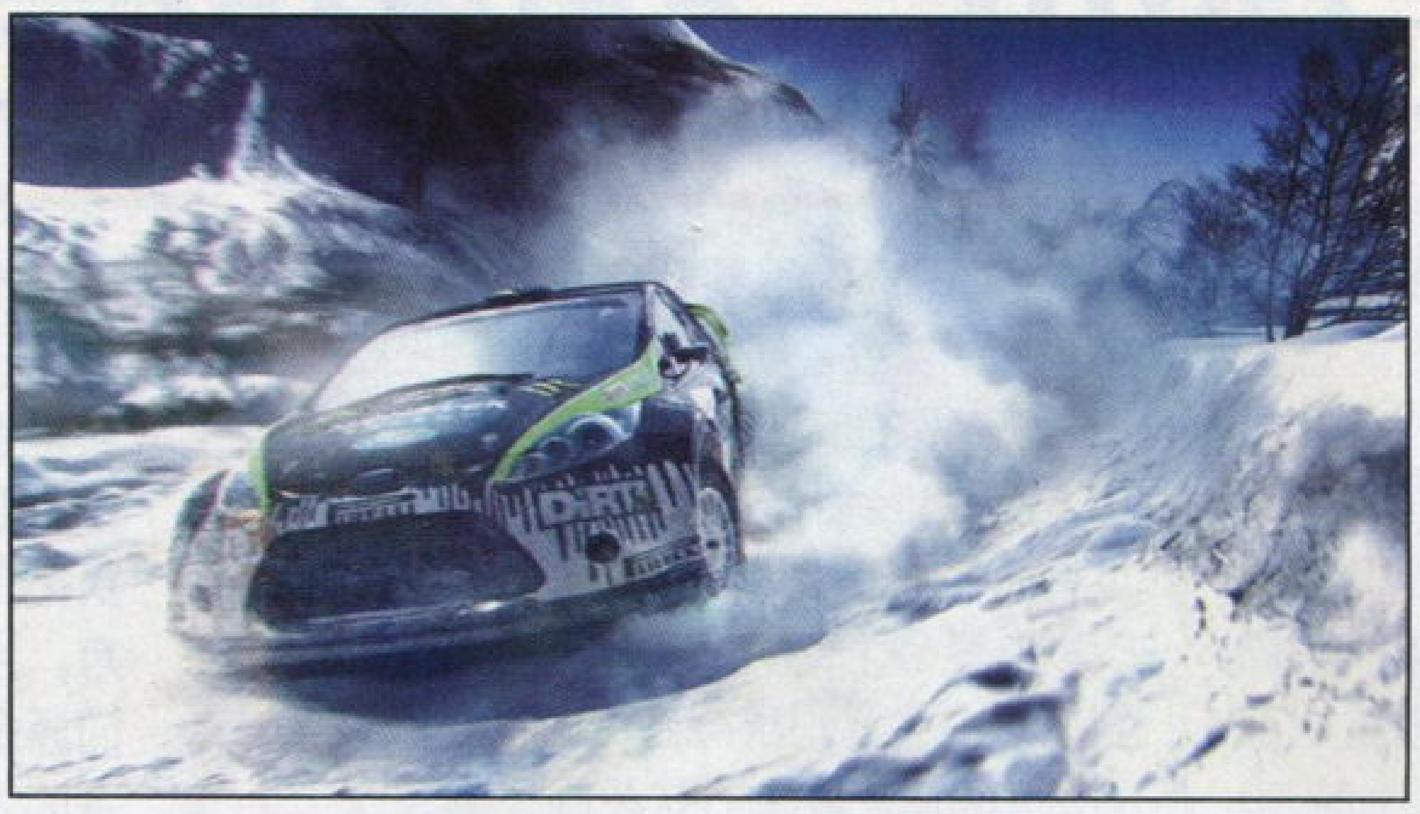
■更多样化的赛道让你在比赛过程中更赏心悦目。

自从 Codemasters 开始淡化“科林 · 麦克雷”这个品牌，将原本作为副标题的“尘土飞扬”变成了主标题，游戏在赛道方面总是以充满尘土与泥泞的赛道为主。而这款最新作将会回归到之前“科林 · 麦克雷”时代的风格，出现了更多样化的赛道，比如过去常见的雪地赛道。本作的赛道总数达到了前作的三倍左右，总共有 100 多条，包括蒙特卡洛、芬兰、肯亚等地的经典赛道，还有不少极限运动型越野赛道。Codemasters 表示，本作是他们历史上开发规模最大的一款赛车游戏，收录的赛车数量也超过之前任何一作。

在雪地赛道上，玩家可以选用布满颗粒的新型轮胎，虽然这样可以大大提高抓地力，不过雪地赛道仍是本作最难的赛道类型。在比赛过程中，稍微偏离道路，就有可能撞到雪堆上，整个车身陷入雪堆里，让你进退两难。本作还会有暴风雨等恶劣的天气条件，并出现了夜间比赛。在浸满水的道路上高速行驶时，会出现车身发飘等现象，操作难度会更大。好在本作准备了闪回系统，如果操作失误，可以将时间倒回，避免撞击。在汽车操控方面，整体而言重量感更强，对于过弯漂移能够有更好的把握，操作快感更强，灵敏度更高。

[文：星夜]


■本作将强化暴风雨条件下的视觉效果。


◀雪地赛道是本作的重点，极速行驶时，车后扬起的雪尘相当壮观。

第一圣堂武士

X360 动作冒险 ■First Templar ■美版 ■Kalypso ■预定 2011 年第一季度发售

[文：阳光成员 清国清城]



■游戏中会穿插相当多的过场动画来描述剧情。

Haemimont 公司开发的热带海岛主题经营模拟游戏《海岛大亨 3》(Tropico 3)小有名气，目前 Haemimont 正使用该引擎开发一款新作，不过这次并非经营模拟游戏，而是一款融合 RPG 与动作冒险元素的完全新作。

本作以中世纪欧洲著名的圣堂武士传说为背景，游戏中的第一个地区是圣堂武士们的行动基地——Cyprus 港口，那里也是本作的教学关。主角与另外一个伙伴一起去会见圣堂武士的大师，从他那里可以学习近距离作战技能。战斗非常简单，初期只要掌握挥剑攻击、盾牌格挡，关键在于要掐准时机，这样才能有效反击，把握得当可以打碎敌人的盾牌。

接着会接到一个与主线剧情有关的任务：解救失踪的国王密使。在主线任务行进过程中都有一两个分支任务，完成后会得到额外的奖励与经验值，实现力量、速度、耐力等方面的强化。需要拯救的是女性自由战士 Marie，她也将成为本作的一个可操作角色。Marie 初期使用的是双刀，后期改用弓箭。当时欧洲的宗教裁判所实施了残酷的异教徒镇压，Marie 就是一个因为误判而被关进监狱的女子。这个任务以潜入为主，需要趁着修道士们在聊天之时，从后方秘密潜入密道，前往阴暗潮湿的地下室。从敌人的攀谈中得知，邪恶的牧师已经收买了强盗，准备将所有囚犯杀死，以避免监狱暴动。

在秘密行动部分有点像《潜龙谍影》，在画面中有一个小地图，从中可以看到敌人的位置，而且会以锥形表示其视野范围，在锥形之外行动就不会被发现。神不知鬼不觉地进入监狱内部之后，从守卫背后发动暗杀术，通常可以一剑封喉。救出 Marie 后，她就成为队伍中的一员，这是游戏中少有的三人行动阶段，在大多数时候只能同时操作两人行动，可以在二人之间切换操作。本作也支持线下或者线上的双打模式，可以随时加入或退出。本作的单人模式总共有十大关卡。


■战斗部分比较简单，关键在于掌握时机。


■从背后悄悄靠近敌人，注意左上角地图上敌人视野的锥形范围。



M-Zone人 游戏型动派

“玩游戏，交朋友”是本届动感地带玩家聚会活动的宣传口号，而通过这次聚会，我们也真切地做到了这点，整个聚会持续了将近一天，从早晨 9 点 30 分直到下午 5 点，而且内容相当丰富。这次聚会动感地带给玩家们提供了非常丰富的奖品，同时也准备了很多精美的周边外设。聚会不仅让我们体验到了动感地带的先锋魅力，更感受到了玩家们的热情。

动感地带玩家聚会活动报道

聚会筹办

组织动感地带玩家聚会还真是个一念之间的事情，城市大部分玩家都是以网游为主的，所以在看到 UCG 上不同地方都能举办玩家聚会也是十分羡慕。后来，自己就把这个想法在 139 说客上叨叨了一句，没想到很多本地玩家也都有这个想法，恰巧 139 说客里有圈子这个功能，所以我们这几个玩家也就顺便成立了一个圈子，然后看看到底能有多少人来加入这个聚会。大概过了半个月左右吧，圈子里的成员一下子有好几百人了，这时候我和开始的几个玩家商量，觉得人数条件都比较成熟了，应该可以举办聚会了，然后一封 E-mail，没想到很巧地让我们获得当地动感地带的活动赞助，于是我们就在圈子里发了话题，主要的目的也在于 “玩游戏，交朋友”，秉着“我的地盘我做主”的原则， 大家一起来参加这个聚会。

意外插曲

不过由于是第一次举办聚会，在经验方面上我们都略微有一些欠缺，所以在场地上费了不少周折。原先最开始的计划筹备聚会地点是朋友开的一家桌游店，后来在圈子的玩家说这个地方有些偏僻，聚会起来可能不太方便，所以也就把地方改到了别处，而且也获得主办方的支持，帮我们选择了比较好找的靠近百脑汇的一块地方。当然其中还是遇到了不少路痴的玩家们，看得出来宅得久了出门还是很容易转向的。后来我们为了能够保证这些宅玩家不会因为迷路而退缩，特意用中国移动的手机导航给每个人都规划好了路线，告诉他们应该从哪里坐车哪里下车，G3 手机一路导航，为聚会玩家一个不落单、不迷路、准时到场起到充分保障。

闲散时光

聚会当天早晨 9 点，我们来到聚会地点的时候就看到已经不少玩家等候在那里了，本来定的是 9 点 30 分，看来玩家的热情还是势不可挡啊！既然是难得的聚会，所以这次计划的时间也就比较长，把整体分为了上下午两个阶段，上午主要还是自由活动，玩家们交流交流游戏心得，一起联联机。PSP 玩家一般就拿出来《山脊赛车》和《DJMAX》对战，当然不少玩家也在打《高达对高达》，而 NDS 玩家那边主要还是对战《马里奥赛车》、《俄罗斯方块》这几个长盛不衰的游戏，在偏安一隅的位置还看到不少宅男聚在一块讨论《Love Plus+》的心得。除了这些必备的掌机之外，我发现这次聚会里还有不少诺基亚和 G3 手机玩家在联机从中国移动 Mobile Market 里下载的游戏，我想这也算是游戏聚会里的不同寻常的一个景色吧。





华丽表演

不知道这个环节算不算是我们首创的，我想至少其他地方的玩家没有经历过吧。这次的聚会有个朋友为了特意烘托气氛，把学校的街舞社团和 Cosplay 社团叫来了，然后给玩家们做了街舞及 Cosplay 表演。最开始就只跳了一段，不少玩家都觉得非常不尽兴，还要接着“点跳”，就是点歌配舞，于是乎有的玩家就把手机贡献出来，用中国移动的无线随身听下载了歌曲给他们跳，最后跳了三首之后才在玩家热情的掌声中收场。而 Cosplay 这边则吸引了大批玩家合影留念，大家纷纷掏出 G3 手机拍照，闪光灯也是闪个不停。





感受次世代

除了掌机玩家联机对战和手机玩家互相切磋之外，聚会肯定还是少不了次世代的主机体验，其实很多玩家也都是冲着这个来的，虽然说次世代主机发售也都有几个年头，不过来的不少玩家确实还是第一次接触，可见这里的家用机游戏普及还真的不算是太高。次世代比较火热的是 PS3 的《战神 3》试玩，一堆人抢着手柄就为了体验奎爷的身姿，不得不说奎爷威武！Wii 的试玩集中的主要是女性玩家，看着 MM 们拿着手柄挥舞玩《Wii Sports》、《马里奥赛车》其实也是一种享受啊！Xbox360 那边则主要是新游戏的体验，《光环 致远星》大热，虽然每个玩家也就只玩一小段剧情，但此起彼伏的枪声中还是让人感受到了标杆游戏的魅力。许多玩家一边玩还一边拿出 G3 手机拍照，时不时再通过手机高速网络上传到微博，与自己的好友一起分享聚会的快乐！

游戏比赛

聚会当然还是少不了重头戏：竞技比赛。跳完了街舞大家尽兴之后就开始了最后的游戏比赛，比赛的项目覆盖比较广，PS3 和 XBOX360 主要是《胜利十一人 2010》的角逐，NDS 玩家则又掏出了掌机开始对战上午温习过的《马里奥赛车》，PSP 玩家则是开战《怪物猎人 携带版 2ndG》，掌机那边欢笑声此起彼伏，家用机这边则略有一些紧张的气氛，几轮战罢，冠军也都产生，这次的聚会也就落下帷幕了。





聚会感受

这次的聚会完全达到了之前我们的预期效果，来参加的人数大概有 160 多人，聚会里穿插的一些小活动也让整体聚会的高潮不断，而且这次主办方准备的礼品很多，在游戏名接龙这个环节上，几乎所有来的玩家都拿到了一份精美的纪念品。聚会结束后，按照官方惯例，所有的玩家在一起做了合影留念，看每个玩家脸上洋溢的表情你就知道这次聚会有多精彩了。最后如果你也想"玩游戏，交朋友"，那就来参加我们的玩家聚会吧！

文 九兵卫 美编 木仙





游戏的玩法

澪：进入游戏后看到开始菜单，选择“えんそう”就能开始演奏！

䌷：不同成员使用乐器的演奏方法有很大不同哦，完成初学者的NORMAL的难度才能选择HARD难度。

梓喵：不仅如此，演奏时要把握按键的时间，连续COMBO就会情绪上涨，反之则会TENSION DOWN甚至GAME OVER，总之前辈们必须认真练习！

律：等等，菜单画面里为什么会有我们的Q版人物，难道说会有大事发生?!

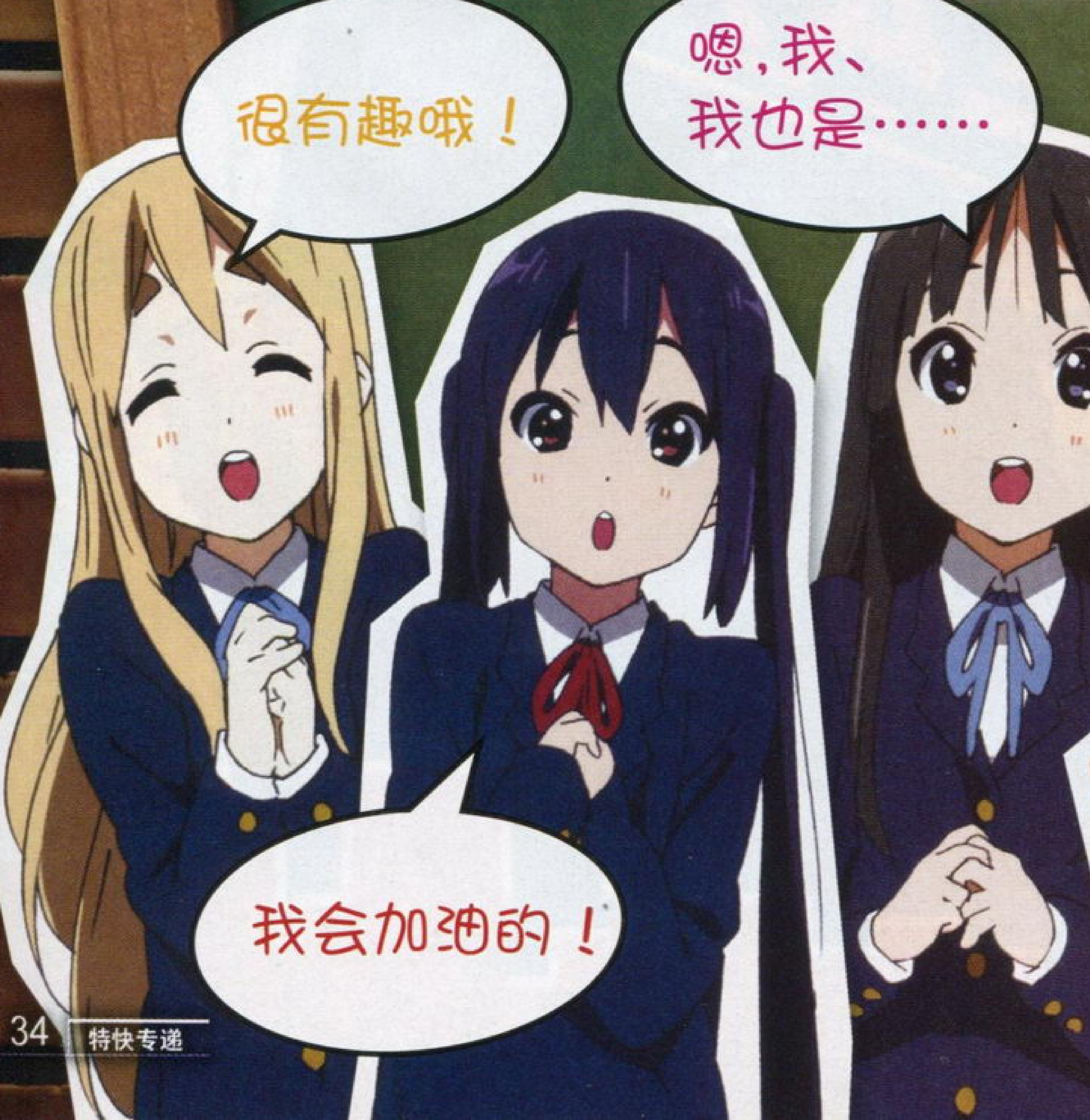
小唯：不对啦，可以用道具和它们玩各种有趣的互动游戏哦！很好玩，大家一起来试试吧！



点心的效果

点心	效果
ショコラ	即使出现 BAD 评价也能继续连上 COMBO（对 MISS 评价无效）。
アイス	BAD 以下的评价无效，即是说在效果时间内不会 Game Over。
たい焼き	按键数减少、但分数以及 COMBO 的上限值也会下降，面向初心者的难度。
ケーキ	按键数增加、且分数以及 COMBO 的上限值也会上升，面向高手的难度。使用时同时发挥“秘传の乐谱”的效果。
クッキー	得分变高，但判定变严格。
タルト	必定出现 SP 演出
驮果子	效果时间内变为自动演奏（评价固定为 GOOD、效果开始以及结束时 COMBO 总数重置。不过只要在演奏中未出现 BAD、MISS 评价，即使不是 FULL COMBO，也同样能达成 PERFECT）
いちご牛乳	所有按键都可以达成 OK 评价

轻音 放学后的演唱会	SEGA	音乐
PSP けいおん！ 放课后ライブ！		日版
2010年9月30日发售	1～5人	5800日元
		对应玩家年龄：全年龄











小物件获得方法

小物件（小物）	曲名	入手条件
ティーセット	私の恋はホッチキス	任意一人完成演奏
マイク	Sunday Siesta	任意一人达成 A RANK 以上
唯のギター	ふわふわ时间	唯达成 80 COMBO 以上
梓のギター	ふわふわ时间	梓达成 80 COMBO 以上
澪のベース	ふわふわ时间	澪达成 80 COMBO 以上
律のドラム	ふわふわ时间	律达成 80 COMBO 以上
䌷のキーボード	ふわふわ时间	䌷达成 80 COMBO 以上
さわ子のギター	Sweet Bitter Beauty Song	全员完成演奏
カスタネット	ギー太に首ったけ	全员完成演奏
书类	Sweet Bitter Beauty Song	任意一人达成 A RANK 以上
歌词カード	ふわふわ时间	任意一人完成演奏
教科书	ふわふわ时间	任意一人达成 A RANK 以上
猫のティーカップ	じゃじゃ马 Way To Go	任意一人达成 A RANK 以上
チューナー	じゃじゃ马 Way To Go	全员完成演奏
フジツボ	カレーのちライス	任意一人达成 A RANK 以上
ネコミミ	私は私の道を行く	梓达成 100 COMBO 以上
ボードゲーム	私は私の道を行く	全员完成演奏
泣ける小说	Girly Storm 疾走 Stick	律达成 100 COMBO 以上
ホラー小说	Girly Storm 疾走 Stick	全员完成演奏
おさいふ	Humming Bird	䌷达成 80 COMBO 以上【HARD 难度】
メモ	Sunday Siesta	唯达成 80 COMBO 以上【HARD 难度】
写真（マル秘）	Hello Little Girl	澪达成 80 COMBO 以上【HARD 难度】
贝	じゃじゃ马 Way To Go	梓达成 80 COMBO 以上【HARD 难度】
衣装トランク	–	“换装（きせかえ）”模式开启后
はたき	ふでぺん ～ボールペン～	任意一人完成演奏
チョーク	任意一曲	任意一人达成 S RANK 以上
制服	–	获得泳装（水着）或者私服
私服	目指せハッピー100% ↑↑↑	律达成 100 COMBO 以上
水着	ギー太に首ったけ	任意一人达成 A RANK
别庄の写真	Dear My Keys ～键盘の魔法～	䌷达成 B RANK 以上、用于移动至别墅
ピクニックシート	じゃじゃ马 Way To Go	梓达成 B RANK 以上、用于移动至公园
切符	レッツゴー	澪达成 B RANK 以上、用于移动至海边
福引券	カレーのちライス	律达成 B RANK 以上、用于移动至商店街
键	ギー太に首ったけ	唯达成 B RANK 以上、用于移动至唯的房间
プレート	–	获得场所移动的道具、用于移动至轻音部室
えんそうのおきて	–	开始便能使用
あいてむのおきて	任意一曲	完成演奏
あるばむのおきて	–	《ふわふわ时间》开启后
つうしんのおきて	–	“通信（つうしん）”模式开启后
うたおうのおきて	–	“音乐欣赏（うたおう）”模式开启后
とけいのおきて	–	“时钟（とけい）”模式开启后
学园祭のおもいで	ふわふわ时间	任意一人完成演奏
さわ子のおもいで	–	“换装（きせかえ）”模式开启后
忧のおもいで	レッツゴー	任意一人完成演奏
和のおもいで	Happy !? Sorry !!	任意一人完成演奏
ライブのおもいで	Don't say “lazy”	任意一人完成演奏
轻音部のおもいで	全曲目	全角色完成演奏
放课后のおもいで	全曲目	全角色完成演奏
秘传の乐谱	任意一曲	任意一人在 HARD 难度完成 PERFECT（可使用道具）





邮件地址

邮件地址(メール)	入手条件
唯のアドレス	唯完成演奏 20 次以上并且全曲目已开启
澪のアドレス	澪完成演奏 20 次以上并且全曲目已开启
律のアドレス	律完成演奏 20 次以上并且全曲目已开启
绸のアドレス	绸完成演奏 20 次以上并且全曲目已开启
梓のアドレス	梓完成演奏 20 次以上并且全曲目已开启
さわ子のアドレス	佐和子出现,全员完成演奏总和 100 次以上
忧のアドレス	忧出现,全员完成演奏总和 150 次以上
和のアドレス	和出现,全员完成演奏总和 200 次以上

不同的模式与换装

唯：律队员,我有重大发现！除了演奏模式,游戏里竟然还有联机通信模式、编辑模式、歌曲鉴赏和时钟模式！

律：嗯,你说的没错,玩法多种多样。而且 HTT 的成员不仅可以更换发型,还能变换服装并穿戴一些小饰物,只是这里篇幅有限,就不能把入手条件全部列出来了……

佐和子：哼哼,这些可都是我亲手制作的服装,快来一件件地试穿吧！

梓喵：啊！老师什么时候过来的？……还有小忧、小和也来了？

小忧：大家好,姐姐承蒙前辈们照顾了！

小和：练习演奏是好事,不要忘记离校时间哦！

绸：呵呵,大家聚在一起就会发生各种事件,游戏里也是一样呢。

澪：总之,这是轻音部的第一次放学后的演唱会,大家……努力加油吧！

众人齐声：噢!!





发型获得方法

发型	曲目	入手条件
ノーマル	—	初期拥有
ふわふわ时间	ふわふわ时间	完成演奏【HARD 难度】
アレンジ	レッツゴー	完成演奏
着ぐるみヘッド	カレーのちライス	达成 A RANK 以上

结果——

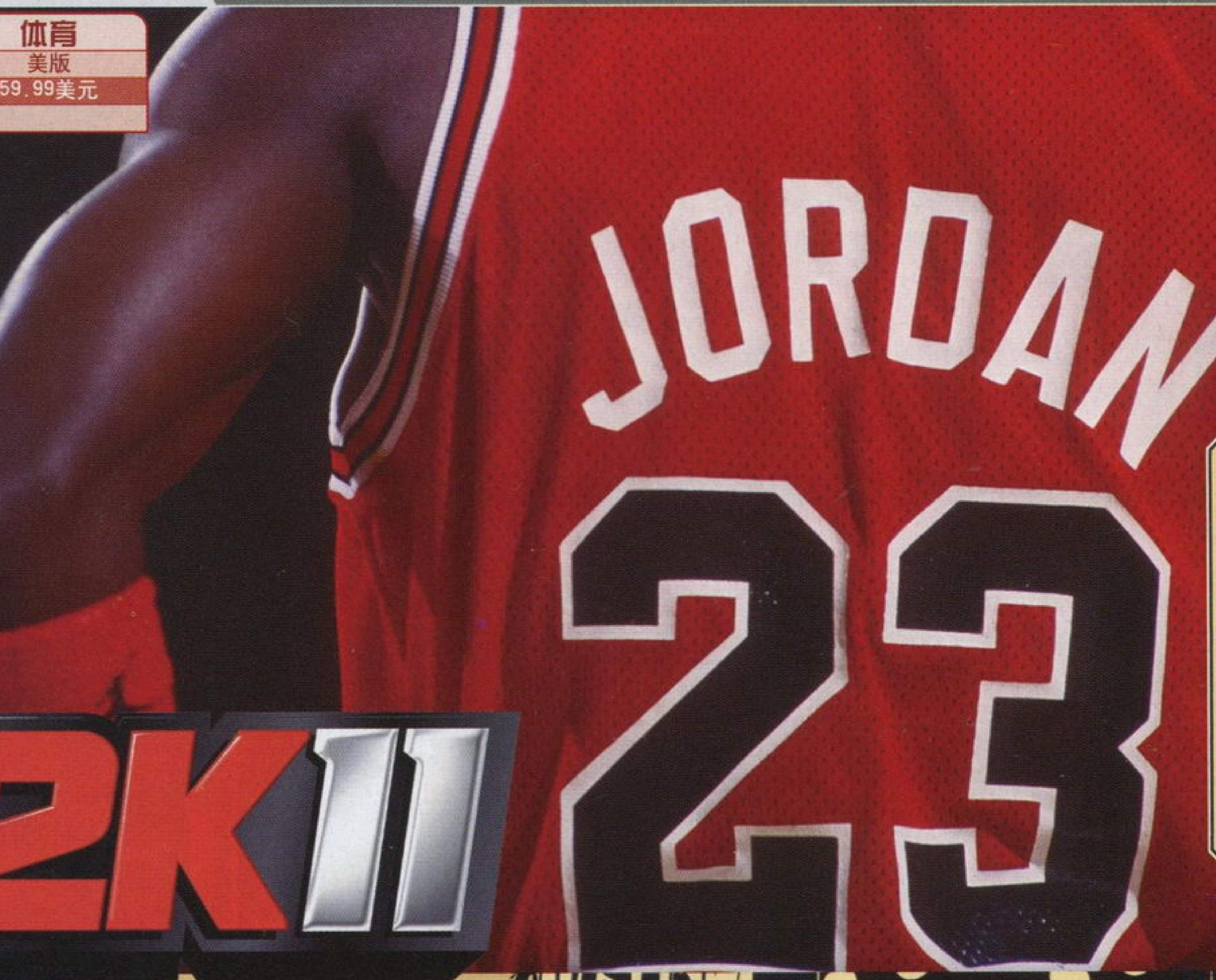


事件开启方法

事件(イベント)	发生条件
えんそう！チュートリアル	开始新游戏时
あいてむ！チュートリアル	初次获得道具后
つうしん！チュートリアル	“通信(つうしん)”模式开启后(完成《ふわふわ时间》的演奏)
きせかえ！チュートリアル	“换装(きせかえ)”模式开启后(初次获得服装)
あるばむ！チュートリアル	《ふわふわ时间》开启后
とけい！チュートリアル	“时钟(とけい)”模式开启后(完成《Heart goes Boom !!》与《Girly Storm 疾走 Stick》的演奏)
うたおう！	“音乐欣赏(うたおう)”模式开启后(完成《カレーのちライス》至《ギー太に首ったけ》的演奏)
达成感！	完成《ふわふわ时间》的演奏
幼なじみ！	完成《Happy !? Sorry !!》的演奏
妹！	完成《レッツゴー》的演奏
初ライブ！	完成《Don't say “lazy”》的演奏
けいおん大好き！	全曲全角色完成演奏
すたっふろーる！	全曲全角色完成演奏
值切る！	唯、澪、律在商店街时,将钱包(おさいふ)给绸
ふにふに！	澪在轻音部室时,将唯的吉他(唯のギター)给唯
ごほうび！	澪、律、绸在唯的房间时,将教科书给唯
がむしゃら！	唯、澪、绸在别墅时,将律的架子鼓(律のドラム)给律
萌え萌え！	唯、律在海边时,将磁带录音机(ラジカセ)给澪
仲间！	唯、澪、律在别墅时,将磁带录音机(ラジカセ)给绸
ふわふわ时间！	澪、律在轻音部室时,将歌词卡片(歌词カード)给绸
6回！	唯、澪、绸在轻音部室时,将书本(书类)给律
ごっつあんです！	律在轻音部室时,将麦克风(マイク)给唯
力持ち！	绸在轻音部室时,将放大器(アンプ)给唯
强运！	唯、澪、律、和在商店街时,将桌面游戏给(ボードゲーム)给绸
予约制！	唯、澪、律在轻音部室时,将笔记给(メモ)绸
アイス！	忧、唯在轻音部屋时,将冰激凌(アイス)给唯
ティータイム！	律、绸、佐和子在轻音部室时,将茶具(ティーセット)给梓
あずにゃん！	唯、澪、律、绸在轻音部室时,将猫耳(ネコミミ)给梓
危机感！	唯、澪、律、绸在轻音部室时,将猫纹茶杯(猫のティーカップ)给梓
マル秘！	唯、澪、绸、梓在公园时,将照片(写真・マル秘)给律
チューニング！	唯在别墅时,将协调器(チューナー)给梓
フジツボ！	澪在海边时,将藤壶(フジツボ)给梓
リゾート！	澪、梓在海边时,将遮阳伞(パラソル)给绸
一家に一台！	唯、澪在轻音部室时,将雪人(雪だるま)给绸
以心传心！	律在轻音部室时,将麦克风(マイク)给澪
初体验！	律在轻音部室时,将粗点心(驮果子)给绸
自由！	绸、梓在海边,将贝给唯
お別れ！	澪、梓在轻音部室时,将感人流泪的小说(泣ける小说)给律
秘密特训！	唯、律、梓在轻音部室时,将澪的贝斯(澪のベース)给澪
うんたん！	梓在轻音部室时,将响板(カスタネット)给唯
スマイル！	律、绸在轻音部室时,将梓的吉他(梓のギター)给梓
演技派！	澪、律、绸、梓在轻音部室时,将感人流泪的小说(泣ける小说)给唯
たいやき！	唯、梓在轻音部室时,将鲷鱼烧(たい焼き)给绸
七不思议！	唯、澪、绸、梓在轻音部室时【夜】,将恐怖小说(ホラー小说)给律
だせっ！	澪、律在轻音部室时,将澪的海报(澪 FC のポスター)给澪
顾问の先生！	律、绸、梓在轻音部室时,将书本(书类)给佐和子
顾问の……先生！	绸、梓在轻音部室时,将茶具(ティーセット)给佐和子
招待ライブ！	唯、澪在轻音部室时,将笔记(メモ)给和
保护者！	澪、律在轻音部室时,将教科书给和
仲良し！	唯在唯的房间时,将巧克力(ショコラ)给忧



NBA 2K11	2K Sports	体育
多机种 NBA 2K11		美版
2010年10月5日	1～2人	59.99美元
对应机种为PS3、X360		



在《NBA 2K10》的低谷后，2K Sports 痛定思痛，重新迎娶回了系列的王牌制作总监 Mike Wang，并且将真神乔丹请出了做代言，重塑品牌之心展露无遗，一时引得无数篮球迷为之侧目。游戏发售后，《NBA 2K11》（后简称《2K11》）无论在媒体还是玩家口口相传中都获得了极好的口碑，虽然因为授权的原因，有很多经典球队的球员只能以大众脸出现，令有换旧情结的球迷遗憾不已。但瑕不掩瑜，丰富的模式，更加完善的操作体验，上乘的游戏质量，系列拟真度最强的《2K11》无愧是系列集大成之作，是目前最好的篮球游戏，没有之一。

文 惜朝 编 雷电 美编 NINA

NBA 2K11

键位介绍

进攻

X360	PS3	动作
左摇杆	左摇杆	移动
右摇杆	右摇杆	投篮
A	×	传球
X	□	投篮，轻按一下为做出投篮的假动作
Y	△	垫步（配合左摇杆，可作出后撤步等等动作）
B	○	佯传，为持球状态时己方掩护
LB	L1	战术呼叫（按住，则为召唤挡拆）
RB	R1	精准传球／Total Control Passing
LT	L2	配合左摇杆做出各种花式运球
RT	R2	加速键
LT+B	L2+○	空中接力
RT+右摇杆	R2+右摇杆	上篮／灌篮
LT+左摇杆	L2+左摇杆	未运球的状态下配合方向键为原地虚晃。
BACK	SELECT	教练暂停（Time-out）

防守

X360	PS3	动作
左摇杆	左摇杆	移动
右摇杆	右摇杆	上推为高举双臂，下推为抢断
A	×	快速切换距离攻方持球人最近的防守球员
X	□	抢断
Y	△	封盖，争抢篮板
B	○	制造带球撞人
LB	L1	锁定防守时，双人包夹
RB	R1	精准切换防守球员
LT	L1	锁定防守
RT	R2	加速
BACK	SELECT	战术犯规

注：
1.《2K11》操作上的改动相对《2K10》来说虽然主要的键位没有改变，但是很多一些键位配合的变化令《2K10》的玩家过度到本作时需要一个短时间的适应期。
2.Mike Wang在EA卧底的一年并没有白待，他将《NBA LIVE》的优点悉数带入了本作，例如在《NBA LIVE 10》中出现的Total Control Passing；并且把《NBA LIVE》游戏中球员跳投时动作简洁流畅的特点完全复制到了《2K11》中，使得本作投篮时有很明显的节奏感，中远投重新变为进攻利器。
3.下文操作以X360版为例。

操作及防守篇

首先为新接触本系列的玩家解释下球员下有手机信号般显示，这个用处在于提示该球员在这个位置上的投篮准确度。另外，随着连续打铁或者持续进球这样的情况，系列也有手感方面的设定：2K用颜色这样直观的方法，直接呈现在玩家眼前。深蓝色代表手感极差，浅蓝为手感差，黄色为普通，橙色为手感上佳，红色为手感火热。

在快攻中，如果想将球最快时间传给距离篮筐最近的球员，只要先按RB，再按RT即可，防守时也可以这样切换找到篮下的防守球员。

在进攻时按住LT+A，这样持球员会把球传给距离他最近的队友，之后迅速跑向篮筐，在他头上传球提示消失前，传给他就可以。

略谈一下防守，锁定防守是2K一直以来的特色。在对方球员身前，按住LT，会在蓝色大圈内出现一个灰色的圆圈，即开始锁定防守。Intense D发动时，体力上会有持续性的消耗。锁定防守在距离上可以依攻击球员特性而定，如果对方中远投较差，可退后几步，防突放投等等。另外，在锁定防守时，可以推右摇杆进行跳步截球，对限制突破速度第一步极快的球员，比如韦斯布鲁克、罗斯等等非常有用。但要注意距离，过近系统就会判定Hard foul。

背打系统

《2K10》出现的背打系统，在本作变成推动左摇杆的同时，按LT+RT；空中接力则为LT+B；其次，花式运球的操作大幅简化，即使是新接触"《2K》系列"的玩家，依靠LT加左摇杆的组合，也可轻易做出各种样式繁多的花式运球，令新手也大呼过瘾，轻易融入游戏。

背打系统自从《2K10》登上舞台后，已经变成了阵地进攻中必须掌握的技术环节。以下6个是比较常用的背打技巧，稍加练习后，可以将这一套练成自己专属的华丽背打连续技，与友人对战时，包你成就感飙升。



1. 勾手

LT+RT进入背打状态，离篮筐距离较近时，松开LT、RT，向正面推动右摇杆，则为正面勾手。右摇杆向反方向推动，则为背转身勾手。

2. 晃肩假动作加转身投篮

背打状态时，距离篮筐较远，松开LT、RT，单推右摇杆任意方向；如果要加入晃肩，快速连推两次右摇杆即可。

©2010 2K Sports

3. 晃肩跨步正面挑篮

背打状态时，按住LT、RT，右摇杆推随意方向，当跨步出现时，松开，再推右摇杆同方向。欲加入晃肩动作时，松开后，速推两次右摇杆。

4. 晃肩接虚晃后转身运球

背打状态时，按住LT，右摇杆连推两次晃肩，之后推右摇杆出虚晃，按Y转身运球。（很漂亮的动作）

5. 跨步反身挑篮

背打状态时，右摇杆推任意方向，跨步动作出现后，松开LT、RT，右摇杆推篮筐反方向。

6. 背框持球变面框状态

操作：靠打未运球状态时，按住LT+左摇杆推动背对筐方向，则从背打状态变为面筐攻击。

花式运球

花式运球则是本作另一个操作上的改变。与前作繁琐的键位配合不同，本作的 Isomotion 为了照顾新人变得非常简化：运球状态中，按住LT，利用左摇杆不同的方向就可以出现各种不同的 Crossover。例如，科比销魂的连续胯下运球，只要按住 LT+ 左摇杆向后即可；如背后运球，如果左手控球，就左摇杆从左到右摇半圈等等。

花式运球操作列表	
原地晃动运球	从正常运球启动，按住 LT 同时向篮筐方向推动左摇杆
向左晃动运球	从正常运球启动，按住 LT 同时向球员左方向推动左摇杆
向右晃动运球	从正常运球启动，按住 LT 同时向球员右方向推动左摇杆
向后晃动运球	从正常运球启动，按住 LT 同时向篮筐反方向推动左摇杆
虚晃	从正常运球启动，点击 LT
虚晃启动	作出虚晃动作，在运球时向篮筐方向推动左摇杆
虚晃晃动	作出虚晃动作，在运球时向无球手方向推动左摇杆
交叉步	按住 LT，同时向无球手方向推动左摇杆
双交叉步	按住 LT，同时向无球手方向推动左摇杆，然后有节奏地换回运球手
前后运球	按住 LT，同时向无球手方向推动左摇杆，让后迅速换成运球手
转身	按住 LT，同时转动左摇杆一整圈，球从背后运到另一只手
半转身	按住 LT，同时转动左摇杆半圈圈，球运到另一只手，然后向运球手方向转回左摇杆
背后运球	转动左摇杆一整圈，球从背后运到另一只手
后撤步	跑动时，按住 LT 然后向球员跑动反方向推左摇杆
后撤步启动	后撤步，然后向篮筐推动左摇杆
后撤步过人	后撤步，然后向无球手方向推动左摇杆

投篮



由于本作投篮节奏极佳，使得中远投再度成为阵地进攻中杀伤对手的主要手段，而很多球星的专属投篮也较前作丰富了许多。比如科比标志性的运球中转身投篮，只需要横向运球时，右摇杆推相反方向即可轻易用出。

投篮操作列表	
后仰跳投	向背对篮筐方向推动左摇杆后再推动右摇杆
侧向跑动中直接跳投	在运球的时候，向球员运动的方向推右摇杆
转身跳投	在运球的时候，向球员运动的反方向推动右摇杆
后撤步跳投	在运球的时候，向篮筐相反方向推动右摇杆
抛投	在向篮筐运球的时候，向篮筐相反方向推动右摇杆（在中距离和篮下之间）
身体前倾投篮	在向篮筐运球的时候，向篮筐相反方向推动右摇杆（在中距离和 3 分线之间）
直接上篮	在向篮下运球的时候，向篮筐方向推动右摇杆
左手上篮	在向篮下运球的时候，向篮筐左方向推动右摇杆
右手上篮	在向篮下运球的时候，向篮筐右方向推动右摇杆
反手上篮	在沿底线向篮下运球的时候，向底线方向推动右摇杆
欧洲脚步上篮	在向篮下运球的时候，向篮筐方向推动右摇杆 +LT
跳步左手上篮	在向篮下运球的时候，向篮筐左方向推动右摇杆 +LT
跳步右手上篮	在向篮下运球的时候，向篮筐右方向推动右摇杆 +LT
转身上篮	在向篮下运球的时候，向篮筐反方向推动右摇杆 +LT
普通 / 标志性灌篮	在向篮下运球的时候，同时按住 RT，向篮筐方向推动右摇杆
挂臂灌篮	在向篮下运球的时候，同时按住 RT，向篮筐右方向推动右摇杆
跳步、梦幻脚步灌篮	在向篮下运球的时候按住 RT，向篮筐左方向移动右摇杆
反身、转身灌篮	在向篮下运球的时候按住 RT，向篮筐反方向移动右摇杆
空中换手上篮	为了在空中从灌篮换成上篮，开始一个灌篮，起跳后向上篮反方向移动右摇杆

战术篇



本次很多玩家初玩到《2K11》后，惊呼电脑在防守时抄截上变态的准度。其实只是因为在《2K10》时一些无脑的半场大角度横传转移，无视防守方绕前的高吊球在本作都会被电脑准确拦截罢了。《2K11》是 2K Sports 在追求系列真实化上的转折之作，玩家在本作中要时刻记住，面对的电脑都是打了鸡血的联盟第一防守阵容，防守侵略性极强，在单机与电脑对战时，要如真实实战，踏踏实实地落入阵地，谨慎地处理每一次传球。

而拜本次比真实赛事犹有过之的防守强度之福，使得战术流在半场阵地时重登王座。

本作的 PLAYBOOK 空前强大，并且加入了先发与替补的区别，令喜欢钻研各种绕跑战术的战术流高手欣喜不已，花费一个下午研究各个位置的战术板绕跑是司空见惯之事了。

对于新手来说，过于繁杂的战术可以暂时不用理会，再熟悉游戏之后，循序渐进即可。在刚接触游戏的时期，吃透 LB 的 4 套战术在前期已经足够用了。

Pick and Fade、General、Isolationg、high post 这些在前期可以暂时搁置。用好 Pick and roll 就可以驰骋赛场了。君不见，犹他爵士铁打营盘流水兵，20 余年的时间，无论人员如何变动，只靠万变不离其宗的挡拆就在 NBA 杀得风生水起。

战术，有的时候，越简练效果越好。以 SG 的 32QUICK→52roll 为例：这个战术适用于拥有强力外线球员的球队。SG 持球，将球传给 PG，SF 落位右上三分线。PG 持球至罚球线，将防守球员带过，SG 从罚球线左边开始绕跑，由罚球线左侧的 C 提上与从右侧低位移动至左侧低位的 PF 连续为 SG 做双挡掩护，SG 底线反跑至三分线附近，防守队员因为连续的高低位掩护，一般无法跟防到位，持球的 SG 可突可投；如防守顶弧右侧 SF 的防守球员前来补防，则 SG 将球迅速分给无人防守的 SF 进攻即可。

总之，挡拆有很多实用战术，用好底线反跑与内线的高位，腰位挡拆就可以拿下 80% 的比赛了。此外，按 LB 后，选择 playerlock 就可以锁定操作一名球员进行跑位。



My Player 模式

My Player 就是足球游戏中的一球成名模式。《2K10》发售前，还出过类似收费试玩的 MP 模式的 DLC。可以说该模式是《2K10》里不多的亮点之一，玩家通过选秀前的训练营＞选秀＞夏季联赛＞母队的内部对抗赛等等一系列 NBA 球员都必经的阶段，通过一场场实战的经验积累，提高自己的 Skill，从籍籍无名的联盟菜鸟变成超级球星的角色扮演过程。自 MP 模式诞生以来，其实该作就是蓝领天堂：只会得分，球场的评价并不会很高，只有在攻防两端同样尽责，才会有好的评价。拿到好评大概有争抢篮板时的卡位，抢断，封盖，助攻，好的投篮时机（一般系统认定就是空位），压哨进篮，上篮 / 灌篮，进攻时用一些花哨的动作，到位的防守（即便对手投进，只要你防守到位，有封盖动作，也会得到好评），进攻时为己方的挡拆；总之，脏活累活都要干。另外一定不要持球时间过长，让全队停下看你一人打球，评



分板上后果会很严重。

在创建人物时，建议选择Athletic。因为这类style初始速度就较高了，而速度是MP里耗费点数最多的选项；建好后，将初始的1W点数全部加入中投，前期训练只做shooting的练习，在中投数值涨到85-90的时候，就可以将干扰下投篮、运球中投篮都加一加。这样只要会跑空位，另外防守端投入一下心力，前期就拿场均20来分，A+评价应该是唾手可得。

本作MP模式加入了一些新鲜元素，使得游戏中的拟真度跟互动感都大增。玩家再被母队不是很满意，可以在进行到一定场次后，提出转会申请。步骤是My Career → My Trades（但是不是很建议这样做。电脑一般都会给你扔到一个更烂的球队）。而赛后加入的记者招待会就更是亮点，记者提问后，每次都有四个选项。A键是比较职业性客套的回答，X键则是大唱赞歌，赞美团队，军功章有你的一半也有我的一半，剩下的两个选项，则是比较叛逆的回答了，会大大降低好感数值；而这四个选项影响的分别是更衣室内的团结，在联盟中的影响与球迷的拥护度。

最后，提一个不是很正路的玩法，如果实在MP模式苦手，苦于拿不到高评价，可以利用偷跑的方法速刷到A+，就是对方投篮后，直接扭头前冲，之后按A要球，如果本方控制了篮板，会直接扔给你轻松灌篮。如同瑞穗的藤原-哀川连线快攻一样（《灌篮少年》这本漫画很神的）。但是这种邪派玩法，会让游戏乐趣大大降低。请慎用。

My Player 模式的技能一览

OFFENSE（进攻）	
Shot Inside	篮下投篮
Shot Close	近距离投篮
Shot Medium	中距离投篮
Shot 3pt	三分远投
Free Throw	罚球
Shot Low Post	低位投篮
Layup	上篮（数值越高，可选动作越多）
Dunk	扣篮（数值越高，可选动作越多）
Standing Dunk	原地灌篮
Shoot in Traffic	干扰下投篮
Shoot off Dribble	运球后投篮
Ball Handle	控球（数值越高，可选动作越多）
Off Hand Dribbling	非惯用手运球
Ball Security	护球
Pass	传球
Offensive Low Post	低位进攻
Hands	接球
Offensive Rebound	进攻篮板

DFFENSE（防守）	
Defensive Low Post	低位防守
Block	盖帽
Steal	抢断
Defensive Rebound	防守篮板
On Ball Defence	对持球人防守
PHYSICAL（物理）	
Hustle	倒地扑球
Speed	速度
Stamina	体能
Vertical	弹跳
Durability	受伤倾向
Quickness	敏捷度
Strengh	强壮
MENTAL（精神）	
Offensive Clutch	关键时刻进攻能力
Defensive Clutch	关键时刻防守能力
Emotion	激动情绪（比如不满判罚，抱怨裁判吃到T）
Defensive Awareness	防守意识
Offensive Awareness	进攻意识
Consistency	持续性

乔丹模式

本作将乔爷这尊真神请出，并不只是充当门面，走个过场的噱头。

本作加入的收集要素，40双乔丹鞋不只是放到橱窗中浏览，每双鞋都有不同的数值附加，编辑到MP中的人物，或者NBA球队里的球员身上都可以提升能力。

之后，2K Sports还为大家奉上了“迈克尔·乔丹模式”，将精选出的乔爷10个经典赛事编成挑战模式，让玩家通过时光隧道，回到真神初临的年代。

1. The Arrival

实记：86年季后赛，公牛对阵凯尔特人，乔爷本场大杀四方，神迹初现。

要求：得分在63以上，命中率超过50%并且有6次以上的助攻。

2. 69 Points

实记：90年季后赛，公牛对阵骑士，在85-92这段时间，可以说只要对上骑士，就是一场飙分大战，而骑士最荣光的7年，无论是布拉德-道格尔迪，罗恩-哈铂还是拉里-南斯，普莱斯，都无法翻越横亘在身前的真神，每每都只能泪满襟衫……

要求：得分超过69分，命中率过50%，有6次以上的助攻，并且，还要赢得比赛的胜利。

3. Shootout

实记：乔丹与威尔金斯的得分王之争，在那个蛮荒年代，这两人因为彼此强烈的争胜之心使得无论是正常赛事还是联袂出席的灌篮大赛，都是火星不断。

要求：本场得分超过威尔金斯，威尔金斯的得分不可以超过25分，助攻要有5次以上并且球队获胜。





4. Bad Boys

实记：90年公牛对活塞。那是一个坏小子统治东部的年代，在查克戴利发明的乔丹法则下，坏小子们对乔丹的防守无所不用其极，无论是恶名昭著的兰比尔还是托马斯，很多时候的犯规已经脱离了体育道德的范畴。而乔丹对伊塞亚托马斯的唾弃，直到今天也没有淡漠。

要求：拿下47分以上，并且有4次以上助攻，并且赢下本场比赛。

5. 1991 NBA Finals

实记：91赛季，在整个东部系列赛只输两场的公牛，在乔丹带领下气势如虹，在先败一场的情况下，干净利落的连下4城，值得一提的是第2场比赛中，乔丹18投15中，61%的命中率，至今也是总决赛的命中记录，并且在5场赛事中将湖人的命中率压制的只有45.6%。之后魔术师因为病患黯然退役，名噪一时的Showtime就此封入历史的画册。

要求：场均得分31分以上，场均命中率超过55%，场均助攻超过11次，并且夺得总冠军。

6. The Shrug

实记：92年对波特兰开拓者，乔丹半场轰下36分，其中有6个他并不擅长的3分球，再射中第6个三分后，在那个三分线与罚球线没有差别的晚上，乔丹顽皮的耸肩表情已成为经典照片。

要求：上半场得分超过35分，并且在上半场投入6个以上三分，将德雷克斯勒防守在20分以下，赢得那场比赛。

7. Double Nickel

实记：95年对尼克斯，因23号已经退役，身披45号球衣的乔丹重回NBA的第5场，在篮球麦加圣地的麦迪逊花园广场37投21中砍下55分。double-nickel即是1974年订立的全美公路每小时55英里的车速限制。

要求：拿下55分以上，命中率超过55%，并且有2次以上的助攻。赢得比赛

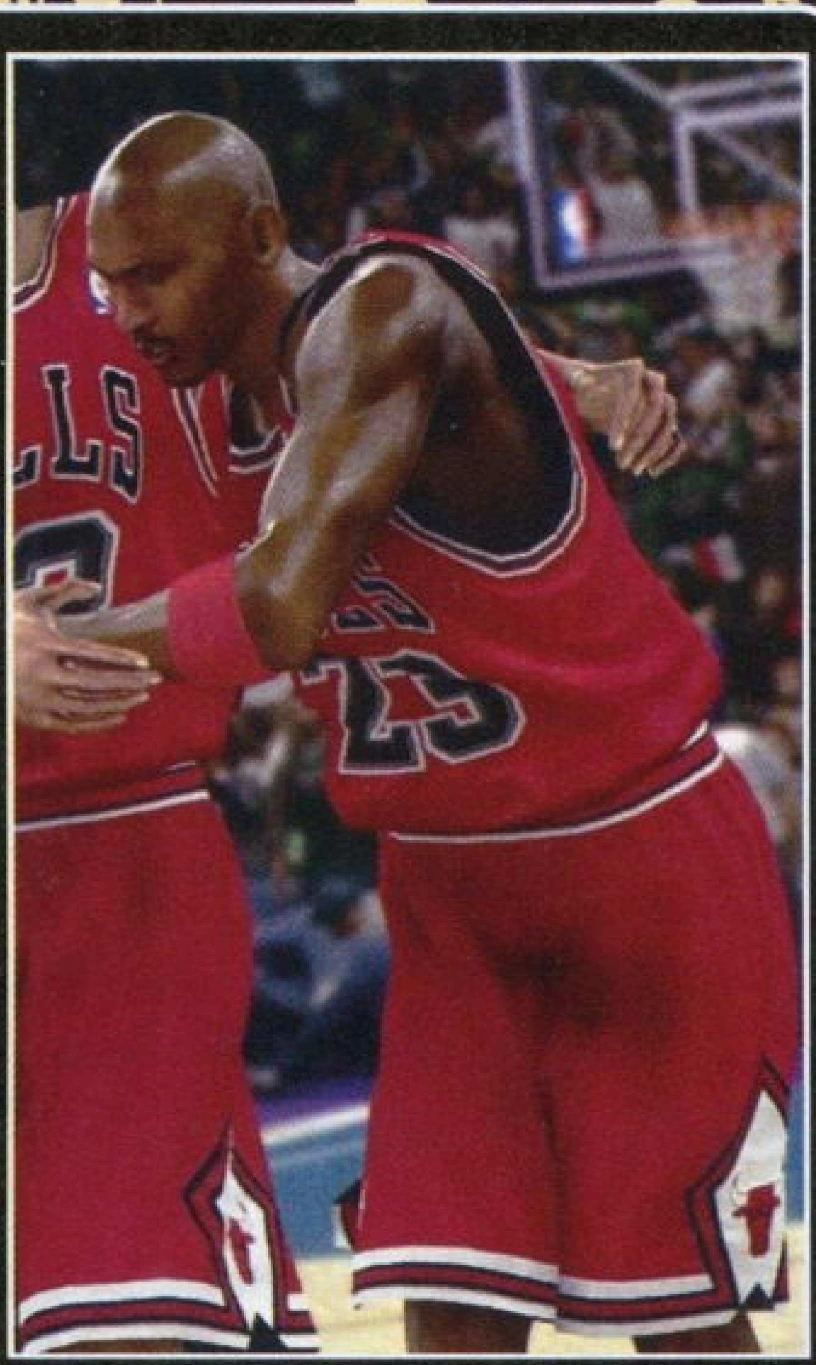
8. Fathers's Day Victory

实记：96年对阵超音速第6场总决赛，哪个赛季创下了常规赛72场胜的公牛，本场比赛是乔丹赛季中最为挣扎的一场赛事，在佩顿与霍金斯轮流的坚强防守下，乔丹命中率只有可怜的26%，但凭着12罚11中的罚球，与9个篮板7次助攻的准三双成绩，在那场防守大战中，乔丹捧起了第4座奥布莱恩杯。终场哨声吹响的霎那，在父亲节这天，一直被丧父之痛折磨的乔丹，抱着篮球哭倒在球场上，无数球迷在电视机前泪如雨下。

要求：得分在22分以上，拿下9个篮板，送上7次以上的助攻，并且赢得比赛。

9. The Flu Game

实记：1997年6月11日，总决赛，公牛远征盐湖城，在那个联盟最疯狂的主场之一，乔丹与世界为敌，同时还有不合时宜的食物中毒。凭着强大的精神力与近乎变态的争胜之心，乔丹全场砍下38分，包括最后1分钟锁定胜局的3分球。终场哨声吹响后，近乎虚脱的乔丹无力瘫倒在皮蓬怀抱中的画面，至今仍感动无数球迷。

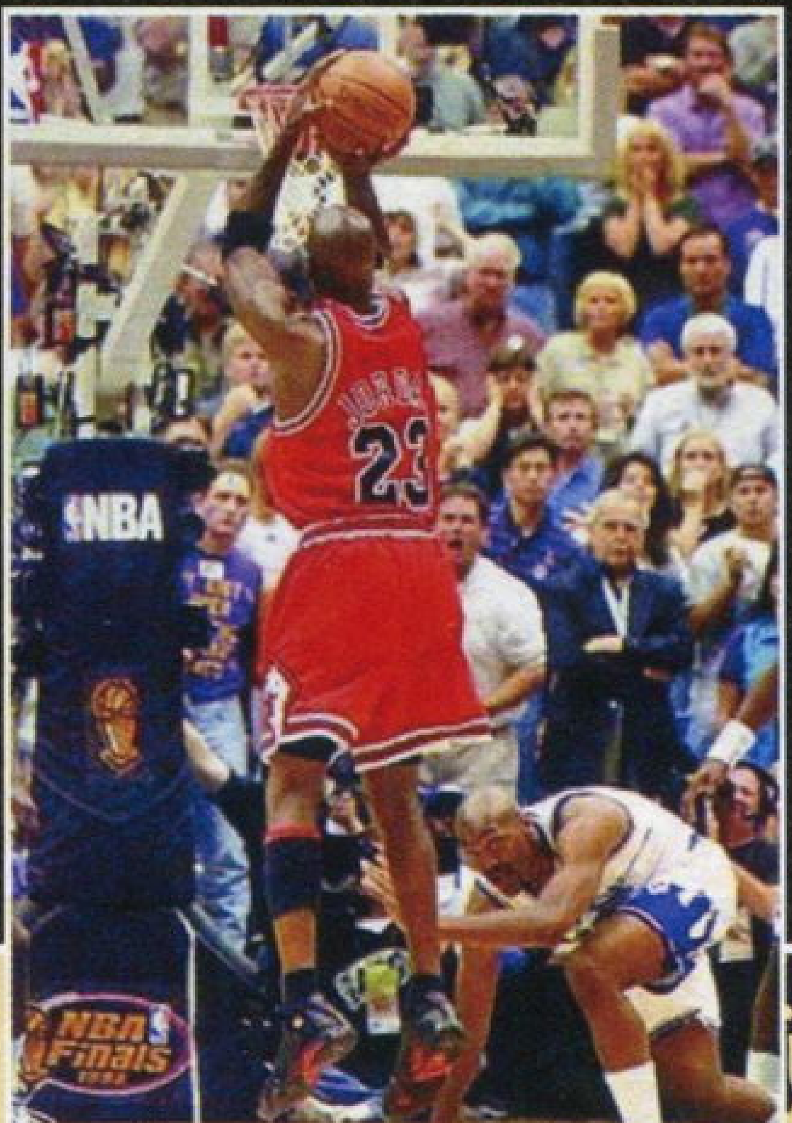


要求：拿下38分以上，抢下7个以上篮板，送上5次以上助攻，并且赢得比赛。

10. Michael's last Dance

实记：1998年对爵士，经典之战，在最后阶段，乔丹从马龙手中断球成功，面对拉塞尔贴防，冷静的晃倒防守后绝杀成功，绝杀后乔丹保持投篮姿势，高举右手的镜头也成为真神总决赛的绝唱。

要求：拿下45分以上，奉献4次以上抢断，有1次以上助攻，并且赢得比赛。



软硬兼施

软硬件实用信息综合报道

HARDWARE & SOFTWARE

万众期待的3DS终于公布了售价和发售日。以往任天堂的掌机一向是最早沦为外国黑客牺牲品的游戏机，GBA甚至在还未正式发售前就惨遭破解。不过这回任天堂发誓要在3DS上给黑客一点颜色看看，由此看来3DS的破解很可能会改变这一历史。想想如今还未被破解的机器，其实还是有很多的，比如PSP-3000、PSPgo、新型X360……虽然从理论上来说最后的胜利者都是黑客，但如果破解的时机太晚，恐怕破解就只具有象征意义了。

市场风向标

提供最佳购机方案

价格行情

提供最佳购机方案

PSP购机推荐套餐 3000型

	品牌／型号	价格
主机	PSP-3006（港版）	1200元
记忆棒	8GB高速MARK2组棒	148元
贴膜	PSP-3000专用高清组膜	10元
保护壳	北通中国风PSP新版硅胶套	58元
总计		1416元
近期推荐购入指数		7

备注 主机官方标准包装附带电池一块、电源及电源线一套。

点评 国庆节期间的未破解的PSP主机售价基本没有发生变化，还是稳定在1200元上下，而且主机的供货很充足，想必在完全破解之前也不会有太大的变化了。可破解的5.03主机方面，因为目前主要的机器都是翻新主机，所以部分商家的售价也达到了2000元以下，很多翻新机泛滥的地方，商家因为要大打价格战，所以可能会达到1800多元的报价，如果你对翻新机并不介意的话，也可以考虑入手，不过因为此类主机比较依赖于货源的变动，所以价格不一定很稳定，随时有变化的可能。另外，值得关注的是，最近的6.20系统破解也有了新的进展，国外玩家Total_Noob在10月9日发现了主机上的新漏洞，并且宣布会在圣诞节前发布类似于5.03 HEN一样的漏洞引导工具6.20 TN，倘若此次破解快捷可以实现，那么基于6.20系统的ISO loader也可能很快开发完成，对此有信心的玩家不妨观望一下，可以在圣诞破解前以低价入手PSP-3000，毕竟目前的价格已经是主机的底限了。



▲6.20 TN（HEN）的出现或许会是不可破解PSP的转机。

主机及主要周边参考价格

PSP-3000主机（不可破解）	1200元
PSPgo（不可破解）	1580元
PSP-2K／3K用Hori贴膜（原装）	68元
PSP-2K／3K用Hori贴膜（组装）	10元
PSP go专用Hori贴膜（组装）	20元
4GB高速MARK2组棒	88元
8GB高速MARK2组棒	148元
8GB极速HG组棒	158元
16GB高速MARK2组棒	238元
PSP-2K／3K高仿色差线	50元
PSP-2K／3K高仿线控耳机	30元
北通"中国风"PSP新版保护胶套	58元
北通MVP动力堡垒（世界杯限量版）	210元

NDS购机推荐套餐 NDSi

	品牌／型号	价格
主机	NDSi主机（行货）	1240元
烧录卡	EZVi简装版（1.4.1）	98元
SD／TF卡	金士顿 4GB microSD卡(行货)	88元
贴膜	NDSi专用Hori贴膜（组装）	18元
保护壳	北通中国风炫彩NDSi水晶保护盒	68元
总计		1512元
近期推荐购入指数		8

备注 主机官方标准包装附带电池一块（电池仓内）、触控笔2支、充电器一个、相关说明书保修卡一套。

点评 任天堂在上个月底公布了3DS的发售日期和主机售价，目前来看，新主机的发布暂时不会影响到NDS的销售情况，毕竟2000元左右的售价比起现在NDS来说也算非常昂贵了，所以如果你缺乏一定的经济实力，目前NDS依旧是很好的选择。另外3DS在破解上依旧是个未知数，任天堂此次打算使用系统升级来克制烧录卡的泛滥，想必这次整改也会让主机的破解遭遇很多难题，相信任天堂也不会在这次的系统上采用Wii一样的架构，所以从3DS发售到实际破解应用目前还是个未知数，如果按照以往经验来说，可能会在一年左右，这对于想要直接过渡到3DS的玩家来说有些略显漫长，所以玩家不妨可以继续关注NDS。节日期间，由于行货的货源非常稳定，主机的价格没有太大变化，节后也是依然，玩家可以

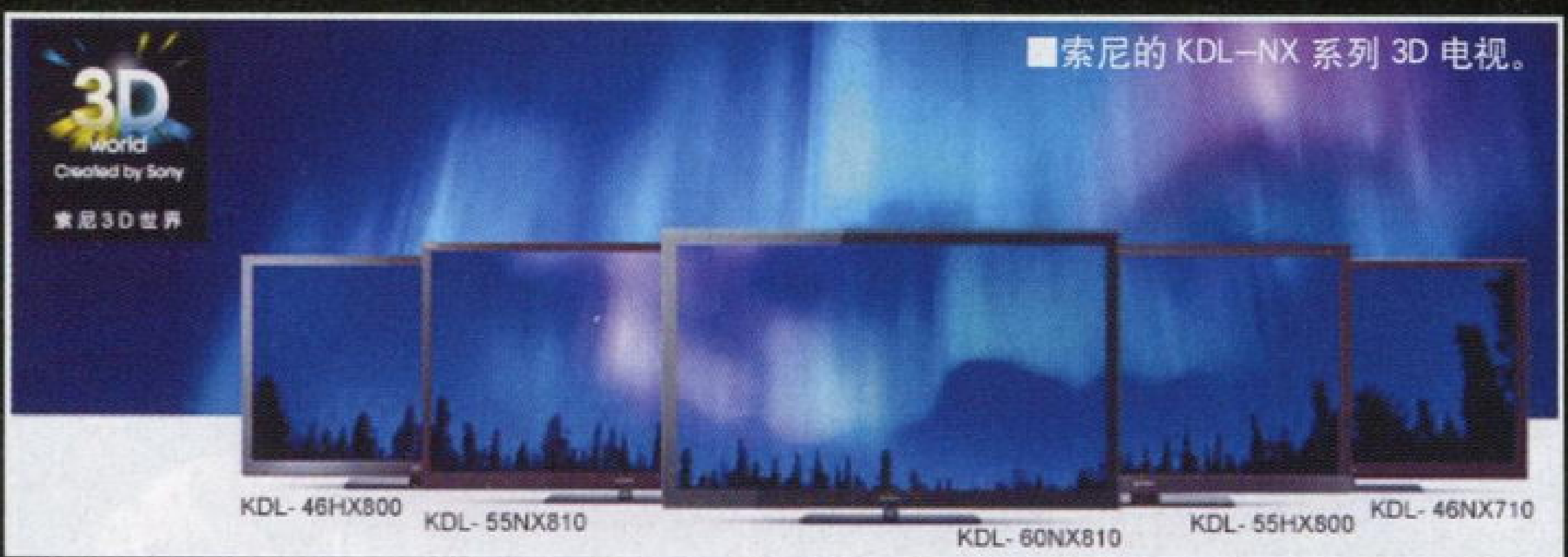
硬件短波

立体影音时代，四问让你全方位了解家庭3D电视

索尼在今年的9月21日对PS3主机进行了最新的系统升级，此次升级的固件版本为3.50，其最大的改变在于支持了3D蓝光电影的播放和3D立体游戏的体验，所以这次升级给玩家在3D概念上带来了很大的变化，不少玩家都不了解到底如何才能玩到、看到PS3新固件所支持的3D游戏和电影，所以在这期硬件短波里我们就来简单的说说3D电视的部分常识，为大家做一次简单的科普。

1. 什么样的电视是3D电视，如何判断自家的电视能不能处理3D图像，PS3的3D功能是否必须使用3D电视才能实现？

到目前为止，在3D电视市场已推出产品的大牌电视厂商只有LG、松下、三星和索尼这几家，其中三星带有3D功能的电视包括7000/8000/9000等系列的LED背光液晶电视、7000和8000等离子电视和750液晶电视；索尼自家的3D电视主要是旗下的Bravia XBR-LX和KDL-NX系列；松下则是Viera VT25系列；而LG有LX6500、LX9500两款3D电视。除了这些厂商之外，飞利浦、夏普和东芝的3D电视也已经筹备得差不多了，应该会在今后一年左右的时间进入市场。



■索尼的KDL-NX系列3D电视。

对于如何判断自己的电视能不能处理3D图像这个问题，一般来说，如果你家的电视带有3D功能而你尚未发现，这基本不太可能，倘若你不确定，只要上厂商的网站搜索一下你的电视型号就能知道了，一般有这种功能的电视厂商都会大力宣传的。可能还有很多玩家的高清电视标有"兼容3D功能（3D-Ready）"，像是三菱的DLP高清电视系列和索尼的几款Bravia电视都有这种标记，这个术语是说明电视可显示3D内容，但是缺少将电视的图像同步到眼镜所需要的红外发射器，一般你需要单独购买这种装置。另外由于三菱的DLP电视所用的3D技术（摆频振荡）为了3D图像而牺牲了图像的细节部分，所以如果你的源媒体是1080p，那么它的3D图像实际输出分辨率只能是1080p的一半，这点可以参考任天堂的3DS掌机分辨率规格。

PS3的3.50系统所支持的3D功能目前只能应用在3D电视上，这点是毋庸置疑的，所以如果你用普通的电视或者显示器玩是肯定不能获得3D游戏效果的。

2.3D电视的工作原理是什么，一台3D电视大概多少钱？

所有的3D屏幕工作原理都是一样的，即：为每只眼睛显示略有不同的图像，从而形成一种立体效果。目前所有的3D电视工作也都是基于这个原理，不过它和3D电影不同的是，3D电视是把一副有源眼镜（主动快门式眼镜）与使用红外发射器的电视结合起来，而不是使用滤光片让人的双眼接收不同的画面。3D电视在播放3D电影或显示3D游戏时，它是左眼、右眼交替显示图像，然后通过红外发射器控制眼镜何时

直接购买。目前烧录卡的选择主要还是以可支持1.4.1系统的为主，其中包括EZ5i（原生支持），AK2i（需要升级）和DS TWO（需要升级），玩家还需熟记。

主机及主要周边参考价格	
NDSi 主机（行货）	1240 元
NDSi 主机（日版大红）	1420 元
NDSi LL 主机（日版）	1500 元
NDSi 专用 Hori 贴膜（组装）	20 元
NDSi LL 专用 Hori 贴膜（组装）	30 元
北通中国风晶透水晶盒 NDSi 保护水晶盒	58 元
北通动力堡垒迷你版	128 元
黄金 DSTTi（1.4）	48 元
EZVi 简装版（1.4.1）	98 元
Hyper-R4i（1.4）	58 元
M3i Zero（1.4）	168 元
金士顿 4GB TF 卡（行货）	88 元
金士顿 8GB TF 卡（行货）	138 元
金士顿 16GB TF 卡（行货）	318 元

PS3购机推荐套餐

	品牌／型号	价格
主机	PS3 Slim 主机（港版，120GB）	2550 元
线材	索尼原装 HDMI 线	120 元
周边	PS3 电子狗 PS Jailbreak	180 元
总计		2850 元
近期推荐购入指数		9

备注 主机官方标准包装附带AV线一条、原装DS3振动手柄一支、电源线一条。

介绍 PS3主机的价格依然没有太大的变化，玩家可以放心选购，支持正版的玩家可以购买主机回家升级，有的商家也有3.41以上的主机版本，价格更便宜，想玩正



▲ PlayStation Move 已经大量到货，套装一般同捆游戏，玩家需要注意。

版的玩家也可以直接选择这种，想使用破解的玩家则可以在购机的同时搭配一款PS3的电子狗以备不时之需。不过现在PS3电子狗的市场比较混乱，分为了可升级和不可升级两种电子狗，其中不可升级的电子狗一般没有开关，只有单一的工作模式，即只能引导PS3主机，可能还有一些不带开关的电子狗支持软件升级，但需要自己把电子狗打开来焊接电子元件，比较麻烦而且需要具备一定的电子知识，不太推荐。另外的可升级电子狗具备简单的开关，可以直接切换到升级模式在PS3上给电子狗刷写固件来支持主机的后续破解，一般来说，购买电子狗还是够用就好，便宜的虽然不具备升级，但目前用起来并没有什么差别，况且电子狗属于暴利行业，所以玩家根本不必买几百元那种比较贵的电子狗，建议还是等价格稳定且主机有后续破解需求时再买一款价格合适可支持升级的电子狗，玩家现在购买的时候只要注意检查能用就行了，最好还是在商家的店里试用一下，以确保其稳定性。此外刚刚上市的PlayStation Move也是这个月的焦点，国庆期间PlayStation Move已经大量到货，现在零售价在750～900元之间，玩家可以根据需求选购，对于玩破解的玩家来说，PlayStation Move也是的，所以可以放心购买。

主机及主要周边参考价格	
PS3 Slim 主机（港版，120GB）	2550 元
PS3 Slim 主机（新版，160GB）	2750 元
原装 DS3 无线振动手柄	340 元
原装 PLAYSTATION EYE	320 元
北通球王 2 无线六轴振动版手柄	255 元
北通球王 2 有线振动版手柄	128 元
PS3 MOVE 体感套装 Move Basic Pack（手柄＋摄像头）	750 元
PS3 电子狗 PS Jailbreak	180 元
原装色差线（PS2 通用）	210 元
组装色差线（PS2 通用）	20 元
原装索尼 HDMI 线（2 米）	280 元
高仿索尼 HDMI 线	50 元

X360购机推荐套餐

	品牌／型号	价格
主机	X360 主机（日版，A）	1950 元
电源	原装电源（包改 220V）	－
视频线	HDMI 线（1.3A）	50 元
硬盘	行货 120GB 套装	400 元
风扇	后挂双通道	68 元
总计		2468 元
近期推荐购入指数		9

备注 主机价格已含刷机及电源改造费用。官方标准包装附带AV线一条、原装无线振动手柄一支、电源及电源线一套。

点评 新版X360的破解依然没有什么新的情报，不过旧的X360售价也没有太大变化，看来目前的供货还是比较充足的。在国庆前，简版X360主机的价格有一次较小的回落，虽然没有跌到最低点，但也非常合适了，关注X360的玩家依然可以考虑在近期入手，目前来看主机的售价虽然还有小幅下滑的可能性，但也只在百元之内，短期内想要有剧烈的下跌基本不可能了，除非新版的X360能够马上迎来破解。

主机及主要周边参考价格	
X360 主机（日版，A）	1950 元
X360 主机（港版，A）	2180 元
原装电源（220V 直插）	260 元
组装电源（220V 直插）	140 元
翻新 120GB 硬盘套装（实际 80GB）	320 元
行货 120GB 硬盘套装（实际 160GB）	400 元
原装无线手柄	320 元
原装有线手柄	280 元
翻新无线手柄	188 元
翻新有线手柄	138 元
原装 VGA 线	220 元
高仿 VGA 线	40 元
原装色差线	180 元
高仿色差线	30 元
原装 HDMI 线	280 元
组装 HDMI 线	50 元
组装 256M 记录卡	60 元

市场报价信息更新截至 2010 年 10 月 10 日，各地行情不一，本文价格仅供参考。



▲ 3D 电视和 3D 电影的工作原理略有不同。

调暗左镜片、何时调暗右镜片来配合电视的显示频率以产生 3D 的立体观看效果。所以说你从电影院买到的眼镜是不能用在真正的家用 3D 电视上的，电影院的 3D 电影使用的眼镜主要是通过左镜片与右镜片形成不同的偏振来识别出装有特殊滤光片的电影放映机所放出的电影，这两者是不能混为一谈的，所以当你看完 3D 电影之后还是把眼镜还给电影院吧。

现在一般的普通 3D 电视，花费至少要在一万五千元以上，更贵的则要接近于两万了，所以还不是很普及。一般的 3D 电视会送一两副主动快门式眼镜，这种眼镜单价也在 1000 元以上了，价格同样不菲。

3.3D 电视可以看 2D 图像么，每个人是不是都能买 3D 电视？

因为目前国内没有任何 3D 的信号源，所以你买了 3D 电视之后，除了玩 PS3 和看电影之外，也只能看普通的 2D 节目了，不过不用担心，3D 电视是可以观看 2D 节目的，而且无需眼镜。另外三星的一些 3D 电视具备对 2D 信号源升频转换成 3D 格式的应用软件，所以你在国内也可以通过此类电视看到 3D 节目，当然效果并不算太好，但至少开了个好头。



▲ 3D 电视也是可以看普通电视节目的。

至于 3D 电视，很遗憾并不是每个人都可以购买的，因为目前有 4～10% 之间的人根本看不到 3D 图像，不过很显然，这种立体视觉是可以慢慢培养的，但还有一些人可能比较晕 3D 视觉，所以也建议这些玩家克制住购买 3D 电视的欲望，最好先试试你到底能不能接受 3D 图像的显示，这里最好的办法就是看一次 3D 电影，倘若看电影都晕头转向，那游戏就更没法玩了。另外，3D 电视的免责声明里也写到：3D 电视不适合小孩子、醉酒者、老年人或孕妇，所以此类朋友也请慎重购买 3D 电视。不过一般来说这些人群中很少有玩家吧。

4. 近视玩家能够使用 3D 电视么，3D 眼镜的标准是否相同？

患有近视的玩家是可以正常使用 3D 电视的，而且厂商设计的 3D 眼镜也都可以轻松地戴在视力矫正眼镜的外面，不过建议你在购买之前还是要试一下。

3D 眼镜的标准现在不是完全相同的，虽然厂商一窝蜂似地大量生产并向市场投放 3D 电视，但却从来没有为主动快门式眼镜敲定一项设计标准，这就是说你朋友家的三星 3D 眼镜一般是没法用在你家索尼 3D 电视上的，反之也亦然。不过现

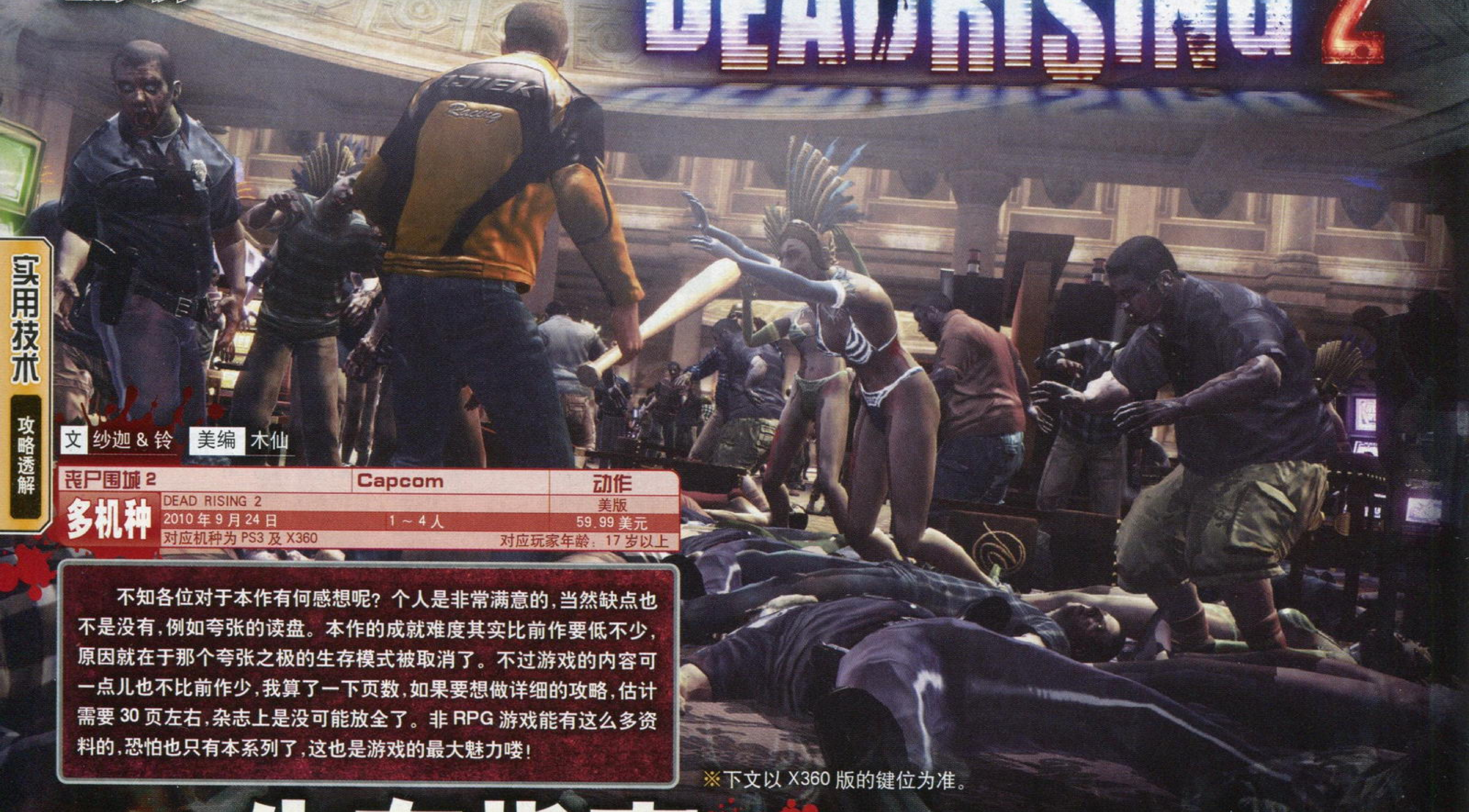


▲ 3D 眼镜是可以直接佩戴到近视眼镜之上的。

在已经有几个解决方案正在研制中，像 XpanD 公司就开始设计一种可以根据电视的红外信号来确定你使用什么类型的电视然后作出适当调整的 3D 眼镜。

3D 电视在这些年也算是家庭影音中最重大的技术突破了，索尼的 PS3 在第一时间支持 3D 电影游戏想必对于推广 3D 电视会有很大的帮助。这次介绍的内容应该可以帮助你了解到 3D 电视的方方面面了，如果你对 PS3 的 3D 显示有兴趣不妨就试试 3D 电视吧，那种呼之欲出的逼真场景绝对会让你的 PS3 体验再上一个新的层次。

DEAD RISING 2



文 纱迦 & 铃　美编 木仙

丧尸围城 2	Capcom	动作
多机种 DEAD RISING 2		美版
2010 年 9 月 24 日	1～4 人	59.99 美元
对应机种为 PS3 及 X360		对应玩家年龄：17 岁以上

不知各位对于本作有何感想呢？个人是非常满意的，当然缺点也不是没有，例如夸张的读盘。本作的成就难度其实比前作要低不少，原因就在于那个夸张之极的生存模式被取消了。不过游戏的内容可一点儿也不比前作少，我算了一下页数，如果要想做详细的攻略，估计需要 30 页左右，杂志上是没可能放全了。非 RPG 游戏能有这么多资料的，恐怕也只有本系列了，这也是游戏的最大魅力喽！

※下文以 X360 版的键位为准。

必看 生存指南

时间就是生命

本作采用半即时制，即除了剧情动画和菜单画面时，其他场合下时间都会不断流逝。游戏中很多任务都有限定的发生时间，错过之后就会消失，这使得玩家始终有疲于奔命的感受。当然这也是游戏的最大特色，没必要去抱怨。等到多周目时玩家等级上去了，做任务就很轻松了。游戏中按方向键的←可以看表，按方向键的→则是接听电话。需要注意的是某些主线任务会让玩家在多个地点奔跑，如果没有提前预留充裕时间的话会比较惨，建议玩家一周目时尽量提前完成主线任务，以免悲剧发生。

本作的主线任务以 CASE 来命名，一共有 7 个大 CASE，中间穿插着 5 次给 Zombrex 的剧情，全部 CASE 做完之后还有 THE FACTS 和 OVERTIME 这两个部分。进入 OVERTIME 的条件是玩家完成全部 CASE 加 THE FACTS，并给 TK 打 Zombrex，打完 OVERTIME 就是 S 结局，也就是游戏的真结局。如果只完成全部 CASE 加 THE FACTS，而没有给 TK 使用 Zombrex，那么最后的结局是 A。



争分夺秒

那么如何才能节省时间呢？这里介绍几大诀窍。

1. 提升等级：当主人公恰克的等级达到一定程度时，会提升移动速度。移动力最高为 3。

2. 喝果汁：调合出来的果汁 Quick Step 具有加速的能力，速度非常夸张。带上延长果汁有效时间的杂志后就更有效了。

3. 特定物品：推轮椅是最常见的加速手段，而且基本上不受丧尸干扰。此外还可以玩滑板，不过滑板是有耐久度的。

4. 捷径：游戏中共有 4 条捷径可以选择，活用的话可以节省不少时间。下面详细说明一下这 4 条捷径。

莉奈特暗道：全游戏最有用的一条捷径，可以瞬间从 Royal Flush Plaza 一楼的厕所来到 Palisades Mall 二楼的 Brand New U 服装店。该捷径的出现条件是完成支线任务 Wilted Flower，当你发现当事人莉奈特（Linette）之后，会触发新的支线 Linetts's Passage，之后只要按照指引进入捷径即可，以后就可以自由利用这条捷径了。如果没有完成这个任务，或完成了这个任务但不是走捷径完成的，是不能利用这条捷径的。

银行暗道：CASE 3-2 时，佣兵们会在 Atalntica Casino 和 Fortune Park 之间开出一条捷径来，途中会路过银行金库。

淘气过道：这是惟一一个从一开始就能使用的捷径，你可以从 Silver Strip 的 Hot Excitorama 这家店附近找到它，利用它可以较快地进入 Palisades Mall 一楼。

汽车隧道：CASE 6-1 时，Silver Strip 北边尽头的大门会被汽车撞开，可以从此进入地下随道，这是一片全新的区域。

5. 车辆：在商店购入车钥匙之后，就可以利用地图上的车辆移动了，具体如下表。需要注意的是，这些车也有耐久度，不过只要你离开这个区域（指经过一次读盘）再返回，它们就会复位。另外这些车钥匙是可以多周目游戏时继承的。

名称	获得条件
Bike Key	开始支线任务 Meet the Contestants 之后
Sports Car Key	在 Royal Flush Plaza 二楼的商店花 50 万购买
Chopper Key	在 Pailsades Mall 二楼的商店花 100 万购买
SUV Key	在 Silver Strip 的商店花 200 万购买

©CAPCOM CO.,LTD.2010 ALL RIGHTS RESERVED.

救命药 Zombrex

如果有看过本刊之前对本作的故事介绍，那么你一定对Zombrex不陌生。Zombrex是一种药，它可以有效地防止被丧尸咬伤的人变成丧尸。主人公恰克的女儿不幸在之前的事件中被丧尸咬伤，因此需要每24小时来打一针Zombrex。游戏中算上进入S结局必须的那支，一共需要5支Zombrex。

5支Zombrex并不难搞。在剧情中可以拿到一支，此外地图上隐藏着4支，完成特定支线任务之后还能拿到几支。万一你实在搞不定，还可以在商店中花钱购买，不过这种药越卖越贵。其实光是剧情加地图上隐藏的就有5支了，买药什么的完全用不着。下面列出这4支隐藏药的地点。

1.American Casino 的高台上：需从BBQ店的二楼跳过一连串的吊灯后方能到达。

2.Slot Ranch Casino 表演场所的后台：需爬上箱子才能跳到药所在的位置。

3.Yucatan Casino 中央的高台上：爬上去即可取得，同时还能发现200发LMG。

4. 地下区域（Underground）：位置在第32号合成室附近。

幸存者知识之一

幸存者是游戏支线任务的核心，把幸存者救出来除了获得经验值之外，有时还有特别的奖励，例如金钱、组合武器卡等等。一般来说找到幸存者先帮他清光附近的丧尸，再与之不断对话就能让其加入。不过有的幸存者有特定的营救条件，满足之后他才会加入。之后玩家要做的事情是将其领回安全屋。不过需要注意的是，在经过区域切换时，一定要让幸存者跟在你的身后（即出现绿色门的标记），这样他才会和你一起切换到下一个区域。如果玩家和幸存者不处于同一区域，那么幸存者的HP会不断减少直至死亡。

玩家可以给幸存者武器和食物，不过部分幸存者不愿意放弃手上吃饭的家伙。给幸存者的最好武器就是枪支，因为幸存者手上的武器是没有次数限制的，无限弹药的枪毫无疑问是最剽悍的，一大帮拿枪的幸存者简直可以秒杀一切BOSS。注意玩家在攻击时有误伤幸存者的可能，一次两次还没关系，如果次数过多，会导致幸存者背叛你。

对于行动不便的幸存者，恰克可以靠近后搀扶或来个公主抱，公主抱时的幸存者堪称游戏中最强的开路道具，能自动撞开拦路的丧尸们，只有电锯类武器的开路效果能与之媲美。而带上特定杂志可以让行动不便的幸存者也能健步如飞。

带着幸存者时按Y键可以让其靠近你，按LT+Y可以让幸存者在指定位置待机。待机中的幸存者在你移动到其他区域后依然会损失HP，这一招主要是用在BOSS战之前，或是不想带特定幸存者返回安全屋时使用。

万能的金钱

本作金钱只有一个用途，就是去商店购物。不过老实说商店里没有什么好东西，除了Zombrex，再就是几个车钥匙，此外还有一件骑士足。商店里可以直接买武器，不过武器自己组合就可以了，买的话比较奢侈。

不过话虽如此，光是买车钥匙就相当花钱了，因此赚钱还是很有必要的。这里就介绍一下赚钱的方法。

新手级：每个赌场里都有不少现钞，你也可以直接赌博，这里的小诀窍是只在地上放有现钞的机器上赌钱，你很容易就能赚到钱，不过速度还是慢了点儿。

进阶级：在Royal Flush Plaza的Sportrance店里，有一个名为CASINO CUP的迷你游戏。这个迷你游戏看似高尔夫球，实际上你只要掌握按键力度即可，非常简单。利用这个迷你游戏赚钱非常简单，反复数次，上10万不成问题。

高手级：将一只手电筒（FLASHLIGHT）和一个电脑机箱（COMPUTER CASE）组合，可以获得组合武器HACKER。这个武器攻击力很小，其真正作用是对着ATM机使用，一次搞定1万元。

必胜级：在Slot Ranch Casino出口附近有一个巨大屏幕的老虎机，这个老虎机有两种玩法，其中1000元一道的那种，最高可以赢取十万元大奖！当然中大万元大奖的几率很低，不过只要你找齐3本加赌运的杂志，这个几率就会大大提高。凑齐3本杂志在这里狂按B键，一般来说两个小时就能赢到6百万。

除了以上几种方法之外，还可以通过做任务来赚钱。例如支线任务HIGH ROLLERS，只要获胜，就能赢得100万元！当然还有更简单的，就是利用在线道具复制。当甲邀请乙加入他的故事流程时，乙身上一无所有。但如果乙是读档后直接加入的，乙身上会保留所有东西。于是当乙加入之后再退出，乙身上的东西就可以留给甲，用这个办法可以复制道具，例如12本加赌运的杂志，这样的话600万大概20分钟就搞定了。复制其他杂志也很有用，不过此BUG应该很快就会被改掉。





实用技术

攻略透解

幸存者知识之二

幸存者出现的位置和时间都是有严格讲究的，一般来说游戏都会以任务的方式提醒玩家。按BACK键调出地图后再按X键，就可以查看任务具体信息，将光标指向任务，即可在游戏画面时显示指向箭头。但也存在着没有任务提示的幸存者，这就需要玩家在指定的时间和地点赶到那里去营救了。

本作的幸存者比前作可强太多了，特别是给他们配备了无限弹药的枪支之后，为了对此作出限制，游戏规定玩家最多只能同时带8名幸存者，如果超过这个数字则不会出现新任务。

但需要注意的是游戏不是根据玩家当前带的幸存者人数来判断是否给出新任务的，而是结合所有已出现的任务和应出现的任务相关的幸存者人数来判断的。因为已出现的任务不可能无缘无故消失，如果光是完成已出现的任务就能让人数到达8人的上限，那么也不会出现新的任务。如果支线任务出现的时间点上不满足条件，那么该支线任务就不会出现！

例如CASE 1-2时，玩家带上老虎事件中的幸存者Lenny，当前已出现而未完成的任务有Lost（两人）、Short Sighted（一人）、Welcome to family（两人），那么Workers Compensation（两人）就不会出现。因为当前出现的幸存者人数已达6人，而CASE 1-2还要带上女记者，这样加上Workers Compensation的两人就超过9人了。相反比Workers Compensation晚出现的Luscious Lady倒是可以出现，因为该任务只有一人。更晚的Meet the contestants也可以出现，因为这是一场BOSS战，不会有幸存者加入。解决的方法就是在Workers Compensation发生的时间点（第一天的1：00 PM）之前送回去一名幸存者。

因此如果你想尽可能多地完成支线任务的话，就不要让队伍里的人太多，有空就多送回去几个。此外，还有一种情况会导致任务不出现，那就是在任务出现的时间点时你处于该任务的发生区域，一般来说这种情况在切换区域之后等一段时间就会等到任务提示。需要注意的是安全屋和Royal Flush Plaza往往被算成一个区域。

下面先附上所有无任务提示的幸存者（含BOSS）的资料。

人物名	出现地点	出现时间
Ted & Snowflake & Lenny	Yucatan Casino（BOSS战）	第一天的7：00 AM～第二天的10：00 AM
LaShawndra & Gordon	Royal Flush Plaza的安全屋出口附近	第一天的6：45 AM～3：45 PM
Bessie & Rosa & Erica	Royal Flush Plaza的R207	第二天的8：00 AM～4：00 PM
Janus	从Fortune Park通往Atlantic Casino的入口	第二天的7：00 PM～第三天的9：00 AM
Jacob & Nevada & Jessica	Atlantica Casino的VIP室	第三天的1：00 AM～1：00 PM
Wallace & Johnny & Left Hand Lance & Gretchen	Palisades Mail的P110（详见后文）	第三天的6：00 AM～12：00 PM
Deetz & Derrick & Big Earl & Johnny	Fortune Park（BOSS战）	第三天的9：00 AM～第四天的9：00 AM
Michael & Matthew	Fortune Park的中央记忆点附近	第四天的9：00 AM～6：00 PM

某科学的丧尸围城 在中央公园记忆点附近的某处花丛里，可以换装初春的头花，然后游戏中又有电磁炮（枪更合适），两者合一再换身女学生装，简直便是超电磁炮合体啊！

必胜战斗教程

敌人种类

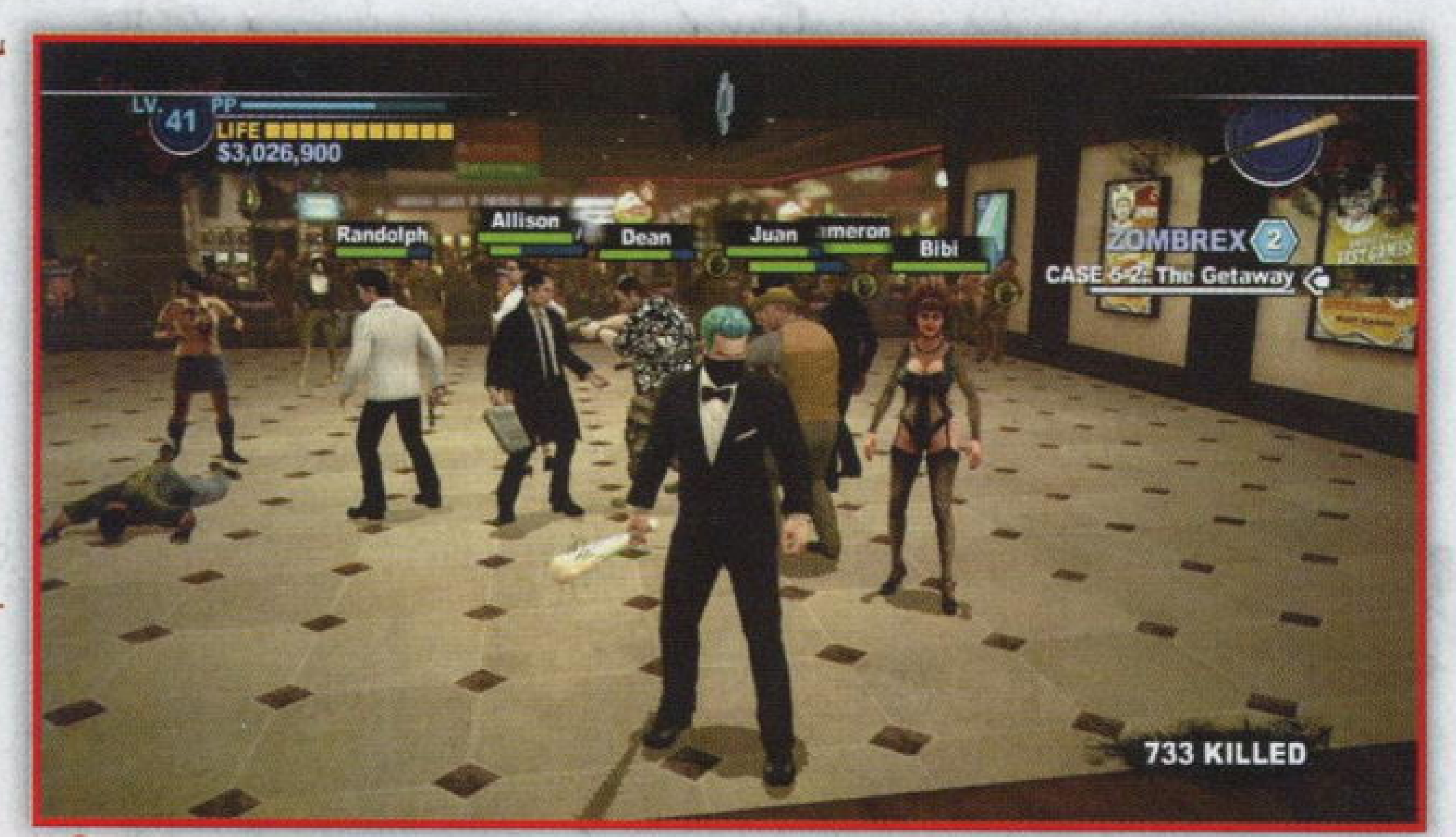
本作中敌人的种类大致可以分为4种。

最普通的敌人自然是丧尸，这种敌人威胁不大，但无奈数量庞大，因此不可小视。从CASE 6开始，会出现一种暴走丧尸，其行动力快、攻击力强，还会吐浆，非常恐怖。

趁火打劫者： 趁火打劫的LOOTER和丧尸相比惟一的优势是能够使用武器，不过总的来说还是不构成威胁，而且出现几率很低。

佣兵： 只在特定剧情中出现的佣兵会用枪支进行攻击，不过本作的枪支伤害很低，冒着敌人的炮火冲上去揍死他们！

精神病患者： 精神病患者其实就是本作的BOSS，他们的剧情都很刺人。精神病患者会以支线任务的形式出现，第一次玩的时候很有可能不知不觉就遇上了。幸好本作打不过还能逃，大可作好准备甚至下一周目再来虐他们。



等级

本作有等级的设定，最高50级。等级提升之后，攻击力、移动速度、HP上限、物品栏上限等均会提高，还可以学会新的组合武器卡，以及掌握新的技能。可以说等级就是一切。在等级不高的情况下，一周目被部分BOSS狂虐是在所难免的，推荐大家二周目能力强了再来报仇。

等级提升的方法是积攒PP值，PP值的获得方法多种多样，其中最主要的来源就是营救幸存者。完成部分任务也会获得不菲的PP值。一般来说一周目通关时级别在30级左右，如果注重隐藏要素的话，二周目就可以把等级冲到50级了。

顺带一提的是，升级时HP会补满。

武器



比起徒手攻击来，用武器无疑效率要高得多。游戏中的武器可以分为近战(Melee)、爆炸(Explosive)、火器(Firearm)、玩具(Novelty)、远程(Ranged)和组合武器这6大类。这6大类中，近战类的数量是最多的。

每种武器都有耐久度的设定，简单地说就是代表着该种武器能使用多少下，火器的耐久度也就是子弹数量，近战类武器的耐久度需要打中人才算消耗。武器的攻击力则被简单地设定为从0到5的6个级别，5为最高，0为无攻击力。

游戏中登场的武器数量极多，基本上到了飞花摘叶即可伤人的地步。不过相对的，武器相关的成就就比较麻烦了，特别是数量最多的近战武器。幸好此类成就均可累计。

组合武器

本作的最大卖点就是组合武器，简单地说就是把两种道具放到合成台上，从而产生一种全新的武器。组合武器必须在合成室的合成台上才能进行，每个合成室附近都会提供一两种武器组合所需的材料。一周目时一开始不能组合武器，二周目则一开始就能组合武器。

组合武器的好处是杀死敌人时可以获得额外的PP值，当然这点数量和营救幸存者的收入相比就很可怜了。组合武器的强大是无庸置疑的，但没有加强组合武器耐久度的杂志，这点比较遗憾。

准确地说，组合出来的东西并不一定全是武器，例如Beer Hat就是回复用的，此外还有赚钱的Hacker等等。总之每组合出一种东西都可以获得一张组合卡，但卡面是单色的，必须满足特定条件才能让其变成彩色的。彩色卡除了能增加获得的PP值以外，更能学会新的攻击方式，一般来说都是按住X键不放，部分组合武器只有一种攻击方式。所谓特定条件，绝大部分都是升级，也有小部分有特殊方法。下面就放出全组合的资料表！



组合名	组合材料	耐久弹数	威力	卡片入手方法
Air Horn	Pylon + Spray Paint	10	0	升级获得
Auger	Drill Motor + Pitchfork	50	4	升级获得
Beer Hat	Construction Hat + Beer	10	0	升级获得
Blambow	Bow and Arrow + Dynamite	10	5	调查组合卡海报2
Blazing Aces	Tennis Racket + Tiki Torch	40	3	支线任务Tape it Or Die 2
Blitzkrieg	Electric Chair + Merc Assault Rifle	250	5	升级获得
Boomstick	Pitchfork + Shotgun	30	5	升级获得
Burning Skull	Bull Skull + Motor Oil	50	4	调查Silver Strip的N102门口的机器，累计花120万抽得
Defiler	Fire Axe + Sledge Hammer	60	5	升级获得
Drill Bucket	Power Drill + Bucket	10	5	升级获得
Driller	Power Drill + Spear	40	4	升级获得
Dynameat	Hunk of Meat + Dynamite	10	5	升级获得
Electric Chair	Battery + Wheelchair	60	5	升级获得
Electric Rake	Battery + Leaf Rake	50	5	升级获得
Exsanguinator	Saw Blade + Vacuum Cleaner	40	5	支线任务Tape it Or Die 2
Fire Spitter	Toy Spitball Gun + Tiki Torch	40	4	升级获得
Flamethrower	Gasoline Canister + Water Gun	30	5	击败滑冰怪人(Everyone Knows Slappy)
Flaming Gloves	Boxing Gloves + Motor Oil	20	5	升级获得
Fountain Lizard	Fountain Firework + Lizard Mask	3	0	升级获得
Freedom Bear	Robot Bear + LMG	400	5	调查组合卡海报3
Freezer Bomb	Dynamite + Fire Extinguisher	20	0	升级获得
Gem Blower	Gems + Leaf Blower	50	4	升级获得
Hacker	Computer + Flashlight	40	3	升级获得
Hail Mary	Football + Grenade	10	5	升级获得
Handy Chipper	Lawn Mower + Wheelchair	60	4	升级获得
Heliblade	Machete + Toy Helicopter	50	4	升级获得
Holy Arms	Box of Nails + Training Sword	60	4	调查组合卡海报5
I.E.D.	Box of Nails + Propane Tank	40	5	升级获得
Infernal Arms	Training Sword + Motor Oil	60	4	升级获得
Knife Gloves	Boxing Gloves + Bowie Knife	30	4	升级获得
Laser Sword	Flashlight + Gems	40	5	调查组合卡海报7
Molotov	Whiskey + Newspaper	20	4	升级获得
Paddlesaw	Paddle + Chainsaw	60	5	调查组合卡海报6
Parablower	Umbrella + Leaf Blower	50	4	升级获得
Plate Launcher	Plates + Cement Saw	50	3	支线任务Tape it Or Die 1
Pole Weapon	Machete + Push Broom	50	4	升级获得
Porta Mower	2x4 + Lawnmower	35	4	升级获得
Power Guitar	Amplifier + Electric Guitar	40	3	支线任务Rock Heroes
Ripper	Cement Saw + Saw Blade	50	4	升级获得
Roaring Thunder	Battery + Goblin Mask	60	4	升级获得
Rocket Launcher	Rocket Fireworks + Lead Pipe	50	4	击败魔术双子(World's Most Dangerous Trick)
Snowball Cannon	Fire Extinguisher + Water Gun	40	0	调查组合卡海报4
Spear Launcher	Leaf Blower + Spear	50	4	升级获得
Spiked Bat	Baseball Bat + Box of Nails	60	4	升级获得
Sticky Bomb	Lawn Dart + Dynamite	5	5	升级获得
Super B.F.G.	Blast Frequency Gun + Amplifier	15	5	升级获得
Super Slicer	Servbot Mask + Lawn Mower	80	5	升级获得
Tenderizer	MMA Gloves + Box of Nails	25	4	调查组合卡海报1
Tesla Ball	Battery + Bingo Ball Cage	80	5	升级获得
Wingman	Queen + Nectar	?	?	自行组合

实用组合推荐

本作共有 50 种组合，当然实用的不算多。有些组合虽然实用，但是路途遥远，因此也不推荐，这里就推荐几个简单组合。

狼牙棒（Spiked Bat）：攻击力、速度均不俗，普通攻击对群效果优秀，重攻击仅对单体，可有效防止误伤，绝对是居家旅行、杀人灭口，必备良品。每次出门请记得带上一把。

超级切割者（Super Slicer）：这个头套的重攻击非常有效，任你丧尸围城，我自横行无忌，其强大的威力使其在 BOSS 战中也很实用。后期开启了莉奈特暗道后，出门在 9 号合成室就能直接合成。不过重攻击需要获得卡片之后才能使用，等级不够的话发挥不了全部威力。

星战光剑（Laser Sword）：在 4 号合成室可以直接合成，距离不算太远。这武器算是最实用的近战武器了，范围和威力均很优秀，速度也不慢。比较有趣的是当你切换武器时其颜色也会改变。

无双刃（Pole Weapon）：之所以称这个武器为无双，是因为其动作太像《无双》了，华丽度在众武器中堪称一流。当然威力也是一等一的。所需的素材里，Push Broom 在安全屋入口就能找到。Machete 稍微有些麻烦，你可以在各地厨房里找到它，距离安全屋最近的固定点是 Royal Flush Plaza 2F 的 Albert's Apparel。

金刚狼爪（Knife Gloves）：又一件近战利器。Boxing Gloves 在安全屋外面不远的一个商店里有一大把，Bowie Knife 在安全屋外的报亭顶上，相当好找，这个也可以每次出来就合上一把带上。



杂志

一本好的杂志，简直拥有化腐朽为神奇的效果，绝不夸张！带上适当的杂志，能让你的冒险之旅轻松很多！杂志的位置都是固定的，捡到之后读一下，然后放到身上即可发挥效果。杂志位置在地图上有标明，这里仅解说一下效果。注意同类杂志的效果是可以累加的，如果利用 BUG 洗上 N 倍，绝对无敌了！

所有杂志里，一周目最推荐的是 Rescue，这本杂志需要在 CASE 1 女记者相关的任务结束后才能拿到。有了它，升级速度会加快很多。3 本赌博杂志自然也是相当实用的。至于 Health 和 Leadership，不用说，自然是应该长驻身边的。

名称	效果	大致位置
Bikes	摩托车 3 倍耐久	Slot Ranch Casino
Amusement	玩具类武器 3 倍耐久	Palisades Mail 1F 的 Ultimate Playhouse
Bargaining 1	商店购物时打 9 折	American Casino，拿 Zombrex 的地方
Bargaining 2	商店购物时打 9 折	Food Court 的高台区域
Blades	刃物类武器 3 倍耐久	地下区域的 Warehouse D，CASE 6-2 时才能进入
Building	建筑类武器 3 倍耐久	South Plaza 的高台区域
Combat 1	武器击杀丧尸时获得的 PP 值 1.1 倍	Palisades Mail 2F 的 Stan's Large Print Books & Magazines
Combat 2	武器击杀丧尸时获得的 PP 值 1.1 倍	Royal Flush Plaza 的 Yesterday，Today and Tomorrow
Combat 3	武器击杀丧尸时获得的 PP 值 1.1 倍	地下区域的 Warehouse A
Domestic	家具类武器 3 倍耐久	Fortune Park 的 12 号合成室
Drinking	不管怎么喝都不会呕吐	Atalntica Casino 的高台区域
Driving	四轮汽车 3 倍耐久	American Casino 的 Bennie Jack's BBQ Shack
Gambling 1	赌运上升	Royal Flush Plaza 2F 的 Ragazines
Gambling 2	赌运上升	Palisades Mail 2F 的 Stan's Large Print Books & Magazines
Gambling 3	赌运上升	Silver Strip 的 Shamrock Casino
Games	娱乐类武器 3 倍耐久	Atlantica Casino 的扑克间
Hand-to-Hand	徒手攻击力上升	Royal Flush Plaza 2F 的 Ragazines
Health 1	食物的回复力增加 50%	Royal Flush Plaza 的 Yesterday，Today and Tomorrow
Health 2	食物的回复力增加 100%	Yucatan Casino 的 Baron Von Brathaus
Horror 1	杀丧尸时获得的 PP 值 1.1 倍	Royal Flush Plaza 2F 的 Ragazines
Horror 2	杀丧尸时获得的 PP 值 1.1 倍	Palisades Mail 2F 的 Stan's Large Print Books & Magazines
Juice Boost	果汁效果的持续时间两倍	Silver Strip 的 Luaii Wauwil
Leadership	加快随队幸存者的移动速度	Silver Strip 的 One Little Duck Bingo
Playboy	女性幸存者相关的 PP 值 1.1 倍	Palisades Mail 1F
Psychos	打败精神病患者时的 PP 值 1.25 倍	Platinum Strip
Rescue	幸存者相关的 PP 值 1.25 倍	Fortune City Arena 的监控室
Skateboarding	滑板耐久度 3 倍，并追加新动作	Fortune City Hotel
Sports	运动类武器 3 倍耐久	Palisades Mail 2F 的 Stan's Large Print Books & Magazines

食物和果汁

恰克回复体力的方法很简单：吃东西。游戏中一共有 48 种食物登场，它们都具有加 HP 的效果，而且各不相同。不过需要注意的是，如果吃下腐烂的食物（名字是 Spoiled 开头的），或短时间内喝下大量酒，恰克都会呕吐不止。腐烂食物一般在砸开垃圾袋后就能发现。在与强敌交手前，身上带好优秀的食物是必须的，此外还可以带上增加回复效果的杂志。

此外将两种食物进行调合，可以做出果汁。果汁除了具有优秀的回复效果之外，更会附加 1 分钟额外功效，非常有用。在 BOSS 战时来上一杯，简直神清气爽。调合果汁需要有食物搅拌机（blender），这个东西可不是地图上到处都有的。

果汁调合一共有 9 种结果，但由于食物众多，其组合数量也相当夸张，如果全部列下的话需要两整页，这里我们就仅列出最简单的例子，大家有兴趣的话可以自行开发。

果汁名	效果	组合举例
Energizer	恰克受到攻击时不会受伤	Vodka + Orange Juice，或 Pizza + Beer
Repulse	丧尸对恰克的兴趣下降	Beans + Beer 或 Milk 或 Vodka
Pain Killer	恰克受到的伤害减少	Beer + Beer
Zombait	丧尸对恰克的兴趣增加	Cake + Cake
Untouchable	丧尸无法抓住恰克	Cake + Beer
Spitfire	恰克不装备武器时可以喷火	Beans + Coffee
Nectar	出现一只蜂后	Vodka + Cake
Quick Step	恰克拥有超级移动速度	Wine + Wine 或 Beer
Randomizer	随机效果，或直接呕吐	任意两种坏掉的食物，或 Beer + Whiskey

《丧尸围城2》剧情概要（S 结局）

为了给被丧尸咬伤的女儿凯蒂买药，恰克参加了在幸运市举办的 TIR 比赛。TIR 的游戏规则是在比赛场地内释放出一群事先抓来的丧尸，各位选手在时限内对丧尸进行屠戮，分数最高者获得冠军。恰克以优异的成绩表现在比赛中取胜。拿到奖金的他前往安全室寻找女儿凯蒂，途中会场某处发生了不明原因的爆炸，等恰克从昏迷中清醒过来，整个会场由于丧尸的肆虐已变成了人间地狱。恰克找到女儿成功逃出会场，却发现危机已经波及到整个幸运市，除了 TIR 会场内的人们之外，首当其冲遭遇灾难的就是正在会场外举行反 TIR 示威行动的 "CURE" 组织成员。侥幸逃生的人们全部躲进了附近的一所巨大安全屋，这里的负责人 Sullivan 是个态度强硬的人，不过也正是因为有他，幸存者们才能在这个沦为丧尸领地的 "死亡之城" 有一片立足之地。

在安全屋内，恰克结识了 "CURE" 组织的领导者 Stacey 女士，她具有相当的领导能力，即使是面临一些紧急情况，她也能冷静地思考出下一步应该采取的行动。救援幸存者的小队三天后就会到达，这段时间里的大部分时间都是由 Stacey 在监控室观察幸运市各处的情况，并将可能的幸存者信息传达给恰克，而后者则需要尽可能单枪匹马地展开救助行动，将幸存者们安然无恙地带回安全屋。这段时间里，这位伟大的父亲还要在幸运市各处寻找 Zombrex 并按时给女儿打针。恰克不在的时候，一直是 Stacey 陪在凯蒂身边，照顾着她。直到一名女记者 Rebecca 出现。

Rebecca 是 Channel 6 Action News 的记者，她是



变态不解释 早前国外玩家公认本作最变态的玩法是把女性幸存者救到安全屋外杀掉。然后有人发明了更变态的玩法，那就是把女性幸存者救到安全屋外用 MASSAGER 杀掉。好孩子不要查字典哦！



个勇敢而又机智的人，身处幸运市的她得到了神秘人士提供的影像，她随即也将此段影像通过电视转播公布于众。根据录像画面显示的情况来看，造成本次事件的原因是有人故意用炸弹炸开了关押丧尸的铁笼，而实施爆破的人居然还穿着恰克参加TIR时的比赛服装。一时间，恰克成为了千夫所指的事故制造者，不过好在像Stacey一样相信恰克的人还是存在的。恰克为了证明自己的清白，在幸运市内找到了正在四处侦查新闻情报的Rebecca，企图从她口中调查出录像的提供者。起初Rebecca对恰克的信任相当有限，直到一连串的怪事发生，一切有可能找到线索的证据都被抹去，而TIR的主办者TK对幸运市一系列趁火打劫的行为也显得十分诡异，Rebecca随后便开始相信幕后黑手另有其人。

接下来，连TIR主持人的双胞胎姐妹也卷入到了这场阴谋中，她们得令于TK，甚至打算将恰克至于死地。在了解到TK才是事故的主使后，Rebecca和恰克探查到了TK准备乘直升机撤离幸运市，令人立刻前往幸运市旅馆，恰克在千钧一发之际勾住了直升飞机的起落架，TK本人被甩出了飞机外陷入昏迷并被恰克与Rebecca抓回安全屋。众人一同等待第2天一早救援小队的到来。

事情总是不愿意那么顺利地往人们所期望的方向发展，救援小队遇到突发情况——丧尸暴走，在救援现场原本准备拍摄救援壮观场面的Rebecca陷入了孤立无援的危机中。恰克毫无犹豫地前去英雄救美，击败了救援小队队长Boykin，由于Rebecca的小腿受伤，一路上恰克将她抱回了安全屋。从Rebecca对事发现场的描述来看，丧尸的暴走与突然涌现的大量绿色气体有重要关联，此时TK也从昏迷中醒来，而他似乎对绿色气体的出现一点也不惊讶。众人回到监控室分析问题，Rebecca觉得这场阴谋的幕后黑手并非TK而另有其人。突然间，安全屋警报响起，大量丧尸侵入到了安全屋内，恰克与幸存者们团结一致，终于排除了险情。事态好不容易得到控制，恰克却发现TK大摇大摆地走在安全屋的过道里，还没等恰克反应过来这是怎么回事，一个漏网的丧尸就扑向TK，迅速地在他的脖子上来了一口……

负责安全警备的是Sullivan，本次丧尸侵入事故绝对是他的失职，可他却表示自己事发前被TK打晕了。TK这时因为被咬而感到恐惧，拼命祈求恰克帮他去找Zombrex。大家回到厨房稍事调整，却意外从电视中听闻政府因为得知幸运市还有幸存者的消息为假，决定在准备完毕后对幸运市进行轰炸。由于意见不一，Stacey和Sullivan展开了激烈的争论，在恰克的劝阻下，大家总算冷静下来，并开始观看Rebecca在救援小队抵达现场拍摄的录像。录像显示，这些不明的绿色气体来自于幸运市的地下通道。

虽然遭到Sullivan的阻止，恰克还是执意来到地下通道一探究竟，走之前还是选择了给TK打一针Zombrex来救他的命。地下通道里，恰克发现了不明身分的研究设施和科研人员。经过一番调查，恰克得到了重要的证据——一台记录了全部阴谋计划的笔记本电脑，而策划阴谋的竟然是Zombrex的生产厂家Phenotrans。恰克带着笔记本返回安全屋，Rebecca通过查看储存于电脑中的数据分析出了Phenotrans这么做的原因所在——从Zombrex不断攀升的销量中获利。终于找到了事情的真相，Rebecca接过恰克从研究设施取得的电话，准备联系电视台过来营救幸存者，却被Sullivan一枪击毙。随即Sullivan逃跑，恰克追逐他直到飞机接应的地点。在争论中，恰克得知原来各处的丧尸事件都并非意外，而是人为创造的，具体的实施者就是Sullivan。由于有飞机的掩护，Sullivan轻松地摆脱了恰克，就在他被飞机带走的前一秒，恰克抓起Sullivan身上的钩锁挂在了一处被固定的铁杆上……

恰克用Sullivan掉落的电话联系了Rebecca所在的电视台。随后恰克搭乘电视台的救援直升机降落在停机坪，但前来登机的幸存者中并没有凯蒂和Stacey的身影，无奈恰克只得让直升机先一步离开。此时，安全屋内已经空无一人，不过随后TK的声音却从通讯器中传来，是他抓走了凯蒂和Stacey，TK威胁恰克找到几件他需要的东西来交换两人的性命。找齐物品的恰克遵守约定前来赴约，却遭到TK暗算，三人被悬挂在丧尸群的上空。趁TK走神之际，恰克挣脱绳索爬上平台，与TK展开了殊死搏斗。最后TK罪有应得被扔下平台，恰克、凯蒂、Stacey三人也安然无恙地团聚。



流程攻略

说明：1. 本攻略流程以S结局为准，自动触发的纯剧情章节如Case 1-1与Case 7-1在流程中没有列出。
2. 部分任务是连续的，且结束时间相同，如果没有提前预留充裕时间的话有可能时间不够。
3. 支线任务在后面有专文介绍，由于支线任务的发生条件和主线无关，就不在流程攻略中一一写出了。
4. BOSS战时推荐用的武器、果汁等可参见之前的介绍，下文仅对有特殊要求的BOSS战作出说明。

序

骑着摩托车虐丧尸，头上有棒棒糖符号的丧尸分多，尽量赶在对手之前把棒棒糖们拿下，这些棒棒糖会不时刷新，要灵活扭转车头查看，顺利的话第一到手。要是没有获得第一也没关系，只是接下来的剧情动画和获得的奖金数量不同，对主线流程几乎没有影响。

从休息室出来，一路上没有任何东西可以捡，直接去前面的洗手间存盘，按下电梯按钮进入电梯。

爬出电梯后赶紧捡个武器就跑，这里的丧尸不可能打完，由于空间狭小，过多纠缠只会增加危险。按照路标的指示找到凯蒂，抱起她就开跑。沿途可以用脚踢丧尸，脚判定范围还比较大，不过也是迫不得已再踢。

Zombrex 1

第1天7：00 AM～8：00 AM

首先要给凯蒂找Zombrex，以后每天的早上七点到八点之间都必须找到药并按时给女儿打上一针，否则女儿就会变成丧尸。给女儿找药并打针会以主线任务的形式出现，因此不用担心会忘记。第一支Zombrex的找法很简单，去指定的药店就行。

出门捡一把斧头，去洗手间存个档，然后从通风管道爬出去，离开安全屋的路上会看到合成室，不过一周目的眼下暂时不能使用。穿过大厅，来到药店，之后与三个小混混开战。由于恰克的能力值还比较低，可以采用智取的方式。利用货架做掩护，站在拐角的地方，第一个敌人已走过来就蓄力来上一斧，再转身到另一个拐角守株待兔，每次都抓一个转弯的家伙砍，反复几次轻松搞定。橱柜处有不少喝的，如果损血了可以喝点补补，反正不要钱。处理完小混混去和女士对话，她会加入，打开门把桌上的Zombrex拿到，接下来就快回去找凯蒂吧！路上可以不用担心女士的安全，她会照顾自己，只要在爬进安全屋之前确认一下她是否跟上来了就行。由于早上7点后才可以打针，所以这段时间可以出去疯狂一下，逛逛商店，打打丧尸什么的，把玩具店的各种玩具给女儿抱回去也有不菲的PP值奖励。





Case 1-2

第1天5：00 PM结束

头等大事是去洗手间一趟。本章节开始可以收到来自Stacey的短消息，如果对主线任务的时间驾驭得当，可以适当做做支线拿点经验或Zombrex。另外，合成室也能够使用了，将钉子与棒球棍、斧头与锤子的组合带在身上，顺便再周围搜刮点吃的喝的，上路去找Rebecca。路上都是一些傻乎乎的丧尸，用钉子与棒球棍的组合足矣开路。

Case 1-3

第1天 5：00 PM 结束

跟着美丽的 Rebecca 女士跑就行了，她还会非常体贴地在洗手间门前等一段时间，储存好了再同她对话就能继续上路。沿路的道具挺多，但目前身上的可携带的道具太少，暂时不捡也罢，连续跑到几个地点会进入目标建筑，前方有个合成室，合成室的门口放着一个扫把，而屋内有一把砍刀，事不宜迟，赶紧组合好带上。最后的监控室里有 Rescue 杂志，效果为幸存者相关的 PP 值 1.25 倍，在一周目是极其有效的练级利器，不可错过！



Case 1-4

第1天 5：00 PM 结束

和 Rebecca 分开，独自一人返回。回去的路程不长，道路也不复杂，一路跑回安全屋就行。

Case 2-1

第1天 7:30 PM ～ 8:30 PM

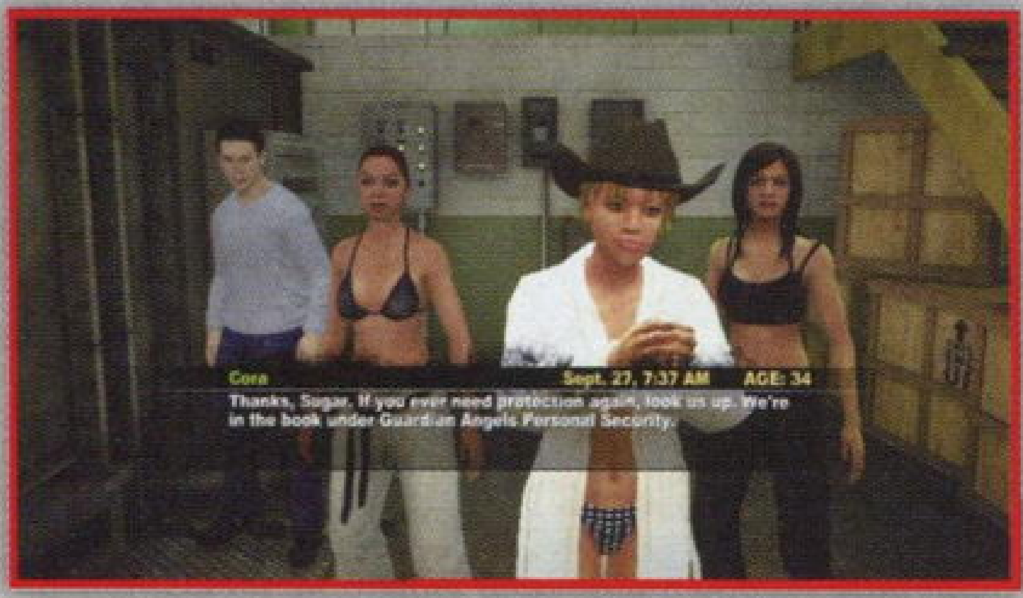
如果你动作快的话，到 2–1 开始还有很长时间。为了主线的顺利推进，建议大家趁此机会把几个不要钱的 Zombrex 收集一下，这么一来以后就不用担心快到用药时间身上却没有药品了，只需要按时给女儿打针就行。除此之外，支线任务“One Man Trash”也抓紧做了，只有完成这个支线才能在商店购物，各个商店的地点会在完成该任务后出现在地图上。另外，7 点整的时候会自动发生丧尸开写轮眼剧情，晚上的丧尸攻击欲望会更加积极。

Case 2-2

第2天 5:30 AM 结束

等下会有两场恶战，得带点好使的武器和食物。这里推荐一个拿免费武器的地方，那就是位于 Palisades Mall 东南部最角落的 High–noon Shooting Range 武器店，里面不仅有帅气的防暴警察衣服可换，还有狙击枪、霰弹枪、手雷任君挑选，刚好我们的任务目标就在附近，顺手拿点吧！如果位置不多的话保证拿霰弹枪就好，为等下的枪战做准备。游戏后期我们也还要来这里几次。

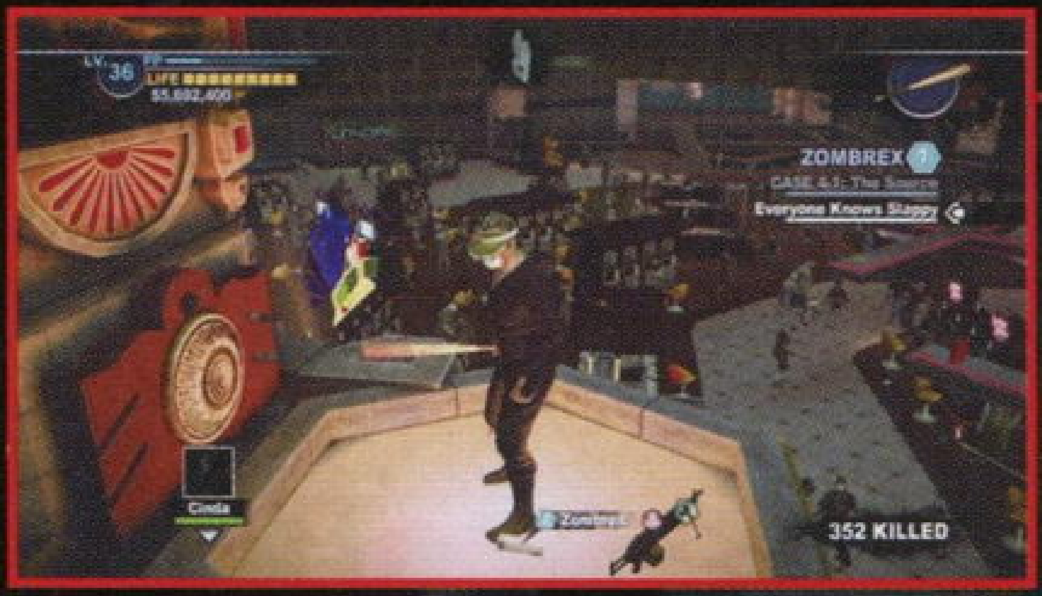
剧情过后，赶紧走到过道对面的架子后准备好，第一个敌人会马上送上门来，将其揍扁后，剩下的两个敌人会有很大几率站在一起，如果身上有手雷只要往他们脚下送一颗就能结束该阶段战斗。骑上摩托，我们需要利用两旁的平台飞到货车上去。先不要急着走平台，安心走平地同时保持靠地道两边的位置，这样敌人扔下来的垃圾就打不中我们。摩托车速度跑起来之后，把货车车尾甩开一段距离就可以着手起跳了，由于并没有严格的时间限制，所以追的时候大可不必慌张，稳扎稳打保证效率就行，争取一次成功。上货车后立刻用左边的货物当掩护，第一个敌人再次送上门来，老规矩揍死夺枪。敌人的突击步枪射速快，但子弹的杀伤力并不怎么样，有把握的情况下冲出去用近身武器打反而更容易。地上有果汁，受伤了及时补血，后面的四名敌人只要合理利用掩体和果汁，全灭掉是很轻松的。



Zombrex 2

第2天 7：00 AM ～ 8：00 AM

如果手上已经有 Zombrex 了，就可以放心大胆地做支线去，或者在地底用车撞丧尸也不错。地底有不少合成室，有许多爽快的武器可以合成，为接下来的主线任务着想，可以将炸药和弓箭合成并带在身上，这样的话 3–2 的战斗能轻松不少。



Case 3-1

第2天 10：00 AM ～ 11：00 AM

又是一段自由时间，抓紧升级吧！早上十点前回安全屋就成。出安全屋时会发生剧情，接下来就能在打死特定的丧尸后找到蜂后了。

Case 3-2

第2天 9：00 PM 结束

有三个地点需要破坏，可以按照自己的支线完成情况来选择最省时的路线。每个地点都是几名持枪的敌人守护着一台机器，全灭敌人后就能使用周围散落一地的工具来实施破坏机器。这种敌人如果用棒球棍的话需要两下，因此组合一下顶级攻击力的近战武器比较省事。

三处钻头全部破坏后，Stacey 会告诉我们 Fortune Park 还有一辆车，由于是位于露天，强攻的难度会比前三处要大，剩下的炸药弓箭就是留在这里用的，如果手头没有炸药弓箭了，建议绕到去 High–noon Shooting Range 拿两把狙击，远距离能虐死那些小杂兵。另外，枪店的附近有洗手间，可以存个档。倘若有去拿狙击，一出 Atlantica Casino 的区域，右边的敌人就会发现我们，直接找个柱子当掩体，清理一下身边的丧尸就可以慢慢练习枪法了。车比较耐打，可以用枪引爆车边的煤气罐。

Case 4-1

第2天 11：00 PM ～第3天 3：00 AM

晚上十一点是和 Rebecca 的约定时间，之前全是自由活动，要是手头没有 Zombrex 了就趁现在去找。约定的地点有恶战，赴约前别忘了带上顺手的武器和美味的食物，武器以近战类的为主，食物里最好不要带酒，因为酒吧里本来就不会缺少酒，喝醉了可就要误事了。约会时间到之前一定要在赌场里调好果汁并存档。

剧情过后 BOSS 战开始，双胞胎姐妹的实力不是盖的，一定要认真对付。擅长近战的两人攻击力非常高，而且经常会采用迂回、包抄等战术，建议在放有设备的 DJ 台后换上近战武器，因为双胞胎姐妹不会翻桌子，而且我们站在此处是她们先进入攻击范围。盯住其中一个，等其一过来就赶紧往死里打，血不够就赶紧回复，地上就有吃的。集中干掉两人中的任何一个都会发生剧情，之后另一人自杀（根据优先杀死的角色不同，剧情动画也会不一样）。

Zombrex 3

第3天 7：00 AM ～ 8：00AM

双胞胎姐妹的剑不可错过。搜刮些酒准备上路。现在是半夜十二点，早上七点到八点之间要回去给凯蒂药，这段时间里继续自由活动，有空的话去玩具店抱点礼物给女儿带回去。

Case 5-1

第3天 7：00 PM ～ 8：00 PM

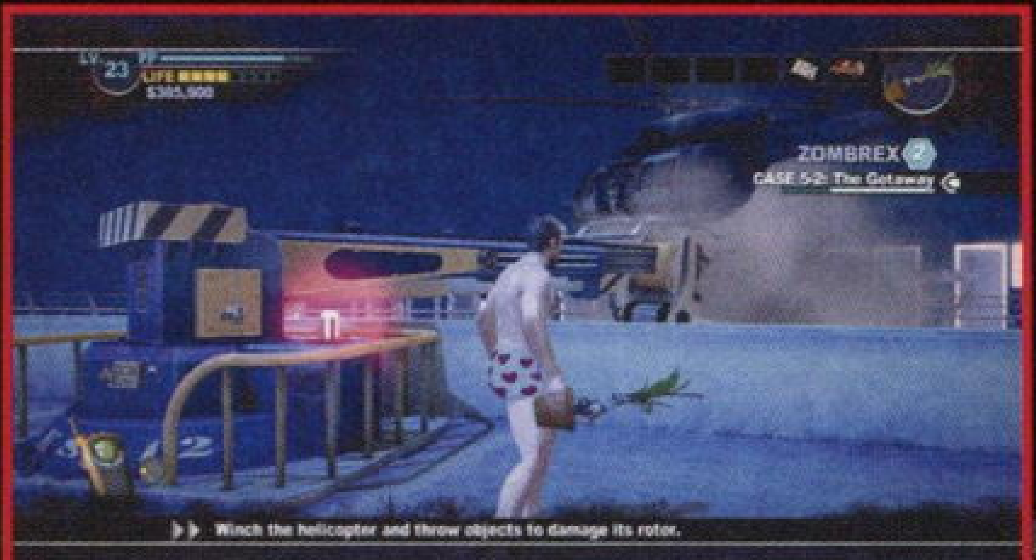
任务的要求是晚上七点在安全屋的屋顶看飞机，而给女儿打完第三针最迟也在早上八点，这中间将近十二个小时依然是给我们探索幸运市的。

Case 5-2

第4天 4：00 AM 结束

直接去 Fortune City Hotel 找 TK，旅馆一层会有些手持突击步枪的杂兵，他们与之前遭遇的敌人并无二致，只是闪避积极点，血量更多些。接下来就要打一场硬仗了，由于我们要面对的是直升飞机，战斗也属于非常规形式，此战远程武器无效，只能以扔东西的方式来给直升飞机造成伤害。在平台上有一些食物和投掷物，你也可以先带好一些投掷物上去，因为一开战就能直接扔，带好东西的话可以对飞机造成重创。

直升飞机的攻击方式是带动起重机的机械臂或本体直接冲撞，也会直接使用机枪扫射，必须要会闪避才好打。Rebecca 躲藏的附近掩体比较可靠，去那里躲到起重机的按钮由红变绿（有音效提示），之后立刻跑过去启动就能再次把飞机给扯下来，扔飞机的武器不用刻意去找，停机坪周围一圈的探照灯都可以用。



下载服装 本作的不同版本附带不同的服装特典，国内玩家最熟悉的港版附带忍者装，其效果为不容易被丧尸发现，非常有用。穿忍者装时如果使用刀剑类武器，会追加一段攻击。

Zombrex 4

第 4 天 7：00 AM ～ 8：00 AM

早上七点到八点间要给凯蒂注射最后一次 Zombrex，身上已经有药的话可以随意去做支线。

Case 6-1

第 4 天 9：00 AM ～ 10：00 AM

早上九点前赶回安全屋等待救援的来临。

Case 6-2

第 4 天 5：00 PM 结束

去 Underground Loading Bay 救 Rebecca，注意此任务和接下来的任务全是一个时间结束，一定要尽快动身。

此时路上会出现大量丧尸，一定要注意安全，他们比普通丧尸要厉害许多，不仅移动速度迅速，还会吐出腐血，若是被扑倒，要按照按键提示尽快挣脱，否则甚至会有挂掉的可能。稍后的战斗场地补血不太方便，建议带点好的回复品在身上。按照提示进入地下后，开车往 Rebecca 的所在地前进，为了确保安全，不要太急于去撞丧尸，而要尽量回避，车快坏了就赶紧换一辆，时刻调出地图查看具体位置，不要开过了。到路口以后有铁栅门阻拦，不得已只有下车，不要与丧尸群做过多纠缠。

与特种兵队长的战斗绝对不能近身硬拼，因为一旦被他掀翻在地就会惨遭痛殴。建议提前拿上狙击枪来与之远距离对抗，这样只需要留心躲避他丢出的手雷，有把握的时候甚至可以站出去拿枪和他硬拼，他手中枪的攻击力不能和我们的狙击相提并论。还有一种战法需要很好的耐心，就是一直等，等他大喊并装填子弹的时候，赶紧冲上去打两下就跑，反复数次也能干掉他。



Case 6-3

第 4 天 5：00 PM 结束

抱起 Rebecca 去坐车，从斜坡出开上来能通往地面，直接返回安全屋，开车时依旧以回避为主，靠边走是上上之策，尽量将车保持到通往 Royal Flush Plaza 的门口。之后的道路只能抱着 Rebecca 跑了。注意此时如果你做任务的话，会出现很多 BUG，因此绝不推荐。

Case 6-4

第 4 天 5：00 PM 结束

不要去杀丧尸，也不要去管幸存者，他们自己会照顾自己，赶紧按箭头的指示顺序找到三件物品，一次只能拿一件。拿到物品后赶紧跑到损坏的开关处放下即可，这里我们不会是丧尸攻击的主要目标，因此不算太难。将物品全部弄齐后，还要手动启动闸门，迅速连打按键直至闸门完全关上。

Case 7-2

第 5 天 12：00 AM 结束

地底的强化丧尸数量想必之前已经见识到了，带自己喜欢的武器开路，由于之后还有枪战，可以适当带把顺手的枪。进入地下通道后去开车，老规矩不要贪图杀敌数，安全抵达目的地才是关键。另外，到达丧尸聚集的大门处以后，要调查右手边的开关才能触发剧情。

剧情过后枪战开始，这里有多个方法可以到达敌人所在的上层，直接从左手边的楼梯走会相对安全一些。走上楼梯，右边就是两名敌人所在的位置，而左边有少量食物，起初这两名敌人并不会发现我们，冲过去肉搏都是可行的。杀掉这两个敌人再用他们的枪干掉远处的另两名敌人。此处可以捡到不少蜂后，地上还有对强化丧尸一击必杀的电磁炮，有多余的空位不妨带上。餐桌上旁有大量食物，吃个饱再往前走，办公室内的两名科学家配备的是手枪，防御力也极低。

Case 7-3

第 5 天 12：00 AM 结束

返回安全屋，为了求稳，路上无论发生什么事情都请不要恋战，因为我们到现在还没有存档，不小心挂掉可没后悔药吃。

The Fact

第 5 天 7：00 AM 结束



注：提示储存完毕后，除了主线任务以外，还有一个把 Zombrex 给 TK 的支线（前提是之前一直没有管被感染的 TK），如果要救 TK，现在是最后的机会，这也是出现 S 结局的必要条件。如果没有给 TK 药，战胜 Sullivan 后就会直接触发结局 A。

Sullivan 站在高台上，虽然可以爬上去与他直接对抗，但一切近战武器均无效。这里我们可以采用狙击的打法。在场地的最外圈，保持逆时针或顺时针移动，这样可以毫不费力躲过他所有的攻击方式。跑上一二圈，场地内烦人的丧尸也会在他的"帮助"下被清理掉不少，接下来就是我们反击的时候了。每次听到 Sullivan 两枪打完，就应立刻转身举枪，一般情况下一次打中一发就行，不要贪多，因为 Sullivan 中枪后的无敌时间很长，乱开枪只会浪费子弹。如果对自己枪法不太自信，可以趁 Sullivan 扔出炸弹和装填子弹的空隙来攻击之，这样获得的瞄准时间会充裕很多。一把狙击枪有二十发子弹，两把就是四十发，一枪不失的情况下，十八发子弹就能把他打趴下。

另一种战法是活用神技 Double Leg Drop Kick，也就是跳起后按住□/X 不放，这一招如果能直接命中非出招状态下的 Sullivan，能将其直接踹成跪下状态，此时就可以用武器狂敲，不过注意由于 Sullivan 处于跪下状态，因此要用纵向攻击的武器。反复数次就能干掉这个老家伙。

Over Time

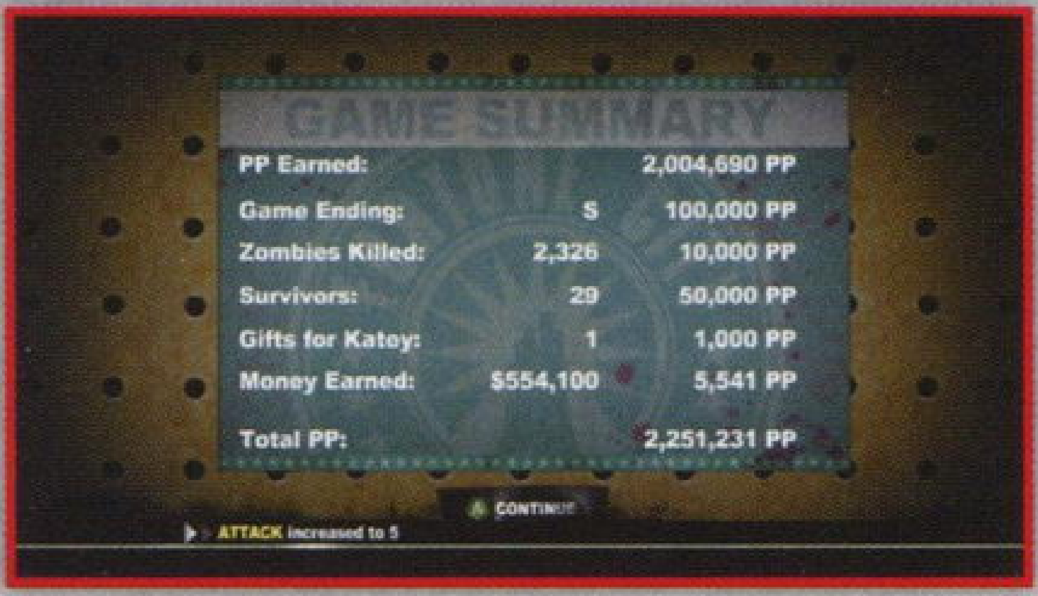


要为 TK 找七件物品，我们可以根据它们所在的方位选择最合适的路线，这样能节省不少时间。七件物品都是放置在固定位置的，直接去拿就行。其中蜂后的拿法需要特别说明一下，蜂后的地点在 Case 7-2 时地下实验室的入口处附近，但是并不是放在地上的，而是在一台仪器的顶部，具体位置箭头会有明确指示，我们需要先爬上这台仪器对面设备，然后再往回跳，接着就能顺利取得蜂后了。全部物品入手以后地图会显示出 TK 的所在位置，在决战地点附近的洗手间存好档，武器就不用找了，反正等下道具都会被收走，进门之前把身上的食品都吃掉。

首先分析一下与 TK 战斗的场地结构，中央控制绳索升降的机关附近有一瓶饮料和一些纸箱，左右两边的平台有不少武器与食物，但两边的平台只要我们一走上去 TK 就会启动开关，随后地上就会有火花喷射出来。火花的喷射是有规律的，分为从左往右和从右往左两种，具体会如何喷射要看角色的站位，以开关为判定基准，躲避的方法是顺着火花喷射的方向跑出相应的平台区域，离开前还需要在出口附近等到火焰完全消失才能出去，除此之外没有别的躲避方法。如果没有掌握好躲避火花的方法，轻易走上左右两边平台与自杀无异。

Stacey 和凯蒂暂时不用去管，绳索下降的速度其实是很慢的，除非她俩的图像开始闪红光，否则根本不用理会，尽快干掉 TK 才是最省事的。TK 除了会和我们对打，还会使用冲刺，被他抱住后会发生 QTE，QTE 为快速旋转左摇杆和两次按键提示，成功后 TK 会眩晕，趁此机会拼命攻击他。TK 只要体力被打下一些就会逃跑，这时千万不要追，该补血就补血，不需要补血就抱起旁边的纸箱往地上扔，纸箱里会随机掉落食物或武器，要抓住机会。对付 TK 的方法很多，这里还是推荐神技空中双腿蹬，也就是对付 Sullivan 时的那招，直接命中非攻击状态时的 TK 会让其晕掉。如果你能掌握 TK 的各种攻击方式，在其出完招后的间隙里用这招简直可以无伤过。不过当 TK 晕掉的时候用什么招打是个关键，推荐是用烟火区找个扳手之类的武器，如果你胆子大小但级别够高，可以试试 Haymaker（按住□/X 不放），这招虽然威力低一点儿，但比较皮实，打中一下是一下，多费点时间也肯定能赢。

最后透露一条秘技，和 TK 对打时虽然不能事先带任何道具进场，但你可以事先把有益效果的果汁喝掉，有益效果是可以继承到战斗中的。



成就／奖杯及心得

本作的成就／奖杯和前作相比要简单一些，但依然十分考验耐心。限于篇幅的关系，本文不能详细介绍每一项的取得方法，只能点到为止，还请见谅。达成条件中打★号的项目，表明要在同一周目内完成。

成就／奖杯名	分数／杯种	达成条件
Clean Record	20／银杯	完成主线任务 The Facts
Justice Served	20／银杯	打过 OVERTIME
Zombie Slaughter	20／铜杯	干掉 500 只丧尸★
Zombie Destruction	20／铜杯	干掉 5000 只丧尸★
Z-Genocider 2: Genocide Harder	20／银杯	干掉 53596 只丧尸★
Zombie Genocide Master	20／金杯	干掉 72000 只丧尸★
Vigilante Justice	20／铜杯	干掉 5 位精神病患者★
Judge, Jury and Executioner	20／铜杯	干掉 10 位精神病患者★
Zombie Fu	20／铜杯	徒手杀 1000 只丧尸★
Wrong kind of "Chopper"	20／铜杯	用摩托车杀 1000 只丧尸★
He hasn't covered wars...	20／铜杯	用所有的火器类武器命中过丧尸
Head Trauma	20／铜杯	用所有的近战类武器命中过丧尸
Death From Afar	20／铜杯	用所有的远程类武器命中过丧尸
Explosive Temper	20／铜杯	用所有的爆炸类武器命中过丧尸
Slaughter - S = Laughter!	20／铜杯	用所有的玩具类武器命中过丧尸
Come On! Follow Me!	20／铜杯	队伍里同时有 8 名幸存者
Saving the Day	20／铜杯	救出 10 名幸存者★
Hero of Fortune City	20／铜杯	救出 50 名幸存者★
Needs More Chainsaw	20／铜杯	第 1 次合成武器
Duct Tape FTW	20／铜杯	组合出全部的武器
Apprentice Rising	20／铜杯	等级达到 25 级
Professional Rising	20／铜杯	等级达到 50 级
Fashion Aficionado	20／铜杯	换过 10 套不同的衣服

成就／奖杯名	分数／杯种	达成条件
Chuck Greene: Cross Dresser?	20／铜杯	换过全部的衣服
Bartender	20／铜杯	第 1 次调合果汁
Look At All That Juice!	20／铜杯	调合并喝下全部 9 种果汁
Finally Full	20／铜杯	吃过所有的食物
Having A Gas	20／铜杯	干掉 1000 只暴走丧尸★
Father of the Month	20／铜杯	送给女儿 1 份礼物★
Father of the Year	20／铜杯	送给女儿全部礼物★
Custom Finish	20／铜杯	第 1 次为你的摩托车喷漆
Curiously Inventive	20／铜杯	收集所有隐藏于地图上的组合卡
Life Saver	20／铜杯	收集所有幸存者身上的组合卡
Tough Guy	20／铜杯	收集所有精神病患者身上的组合卡
Half Deck	20／铜杯	收集 25 个组合卡
Full Deck	20／金杯	收集全部的组合卡
Data Miner	20／金杯	见过全部角色，填满你的笔记本
Smashy	20／铜杯	使用 Smash 技能干掉 100 只丧尸★
Stick 'em up	20／铜杯	用多种道具成功罩住丧尸
The Skill To Survive	20／铜杯	驯服老虎
Tape it Or DIE!	20／银杯	组合出隐藏组合 Wingman
Big Spender	20／铜杯	累计消费 600 万
Window Shopper	20／铜杯	进入过所有的店铺
Masquerade	20／铜杯	一次性给 10 只丧尸带头套
Improper Behavior	20／铜杯	给所有的 Zombrex 海报喷漆★
Better With a Friend	20／铜杯	合作状态下打过全部的主线任务
Don't you die on me!	20／铜杯	合作状态下复活一次队友
Rising Star	20／铜杯	在线 TIR 模式中，在任意一种比赛中获得第 1 名
TK's Favorite	20／铜杯	在线 TIR 模式中，在全部 9 种比赛中获得第 1 名
Win Big!	20／铜杯	在线 TIR 模式中，在一次完整的赛事中获得最后的冠军
DR2 Trophy Master	－／白金	获得其他全部奖杯

成就／奖杯说明

总杀人数相关：72000 人必须用摩托车＋电锯或兔子玩具的组合方可完成，即使用整一周目的时间来做也很紧，建议作好进入 OVERTIME 的准备。如果能在线多复制几本加摩托车耐久度的书籍就只是时间问题了。

各种武器杀人相关：比较考验人的耐心，尤其是全近战武器。由于篇幅问题这里不能列出所有武器，还请见谅。

Come On! Follow Me!：建议是利用支线任务 One Hit Wonder 来完成，仅这个任务就能提供 4 名幸存者，凑齐 8 个可谓相当轻松。

Chuck Greene: Cross Dresser?：又是一个很考验人耐心的成就／奖杯，不过好消息是这些服装仅限于在商店中换到的，DLC、成就／奖杯相关、在线模式相关的服装全部与此无关。

Having A Gas：如果想快速刷到 1000 人，建议去地下区域开小车碾压。

Masquerade： 在 Palisades Mall 的 P103 可以无限拿头套，之后就简单了。

Data Miner：事实上就是要求见过全人物，由于可以多周目达成，不难。

Stick 'em up：知道方法后就简单了。在 Ycatan Casino，给一个僵尸依次套上两幅画、一个头饰，最后套一个木桶，搞定收工。

在线、礼物、喷漆因为需要大量篇幅，此次攻略就只能割爱了。希望以后有时间为大家补完。

全支线任务一览



说明：所有支线任务以发生时间为序。建议各位熟读之前关于幸存者的内容，以免在实际游戏时产生诸如"为何时间到了看不到任务"之类的疑问。"无任务提示"指该任务不会有任务提示，需玩家自己在指定时间内到场搜索；"BOSS 战"表示要进行 BOSS 战，进入战斗前请检查是否带好武器、杂志、食物，文中不再具体说明。

重要说明：AM 为正午之前，PM 为正午之后，可以简单地理解为上午和下午。但需要注意的是 12：00 AM 是深夜 12 点，而 12：00 PM 是中午 12 点。

1.Happily Ever After Sort Of

无任务提示
发生时间：第 1 天的 6：45 AM～3：45 PM
幸存者：Lashawndra、Gordon

只要从安全屋走到 Royal Flush Plata，马上就能看到黑人大妈，对话后加入。之后在旁边的 Casual Gals 就能找到 Gordon。

2.Snowflake

无任务提示 · BOSS 战：Ted
发生时间：第 1 天的 7：00 AM～第 2 天的 10：00 AM
幸存者：Snowflake、Lenny

进入 Yucatan Casino 之后马上就会发生。Ted 是全游戏最弱的 BOSS，动作迟缓，攻击力弱。将其轻松搞定之后进入驯虎环节，也就是让老虎吃下牛排（Steak）加满血，如果之前未攻击到老虎的话，只要 3 块牛排即可，在虎山附近就能找到 3 块牛排。很多人都觉得这个环节很棘手，因为老虎动作快、威力大，玩家要当诱饵让老虎过来，但如果行动稍慢，老虎就会把玩家当成美味点心了。这里传授一个最简单的方法：在虎山附近有一个



猥琐头套 本作封面上的那个机器人头套一定吸引了不少人的目光，不过大家知道这个玩意儿有什么来历吗？这种小机器人来自《洛克人 DASH》，是邦氏家族的手下。这个角色在《漫画英雄 VS Capcom 2》里还是可以使用的角色哦。

合成室，因为老虎是进不了合成室的，所以只要把牛排摆在合成室外面的通道上，人站在通道入口附近(如前图所示)，这样老虎就会先向你扑过来，但靠近之后又会因为这一规定而放慢速度，这样自然就会吃牛排了。重复几次之后就搞定收工了。

收服老虎之后可以在赌场的监控室里找到幸存者Lenny，此人必须在你打死或收服老虎之后才肯行动。在他的指引下拉开电闸，他就会加入了。回到安全屋之后，老虎可以作为礼物送给女儿。

3.One Man's Trash

发生时间：第1天的9：00 AM～第5天的12：00 PM

只要来到Platinum Strip的S105与店主对话即可，之后所有商店的门均会打开。

4.Lost

发生时间：第1天的9：10 AM～10：10 PM
幸存者：Chad、Doris

任务地点的Doris需要见到Chad才肯走，因此你可以先去Platinum Strip的S106附近找到Chad让他加入，之后一起去见Doris即可。

5.Short Sighted

发生时间：第1天的10：00 AM～7：30 PM
幸存者：Esther

Esther在Royal Flush Plaza 2F的R209，反复对话她就会加入。老太太行动比较慢，如果没有Leadership的杂志，就直接把她抱回去吧。今后遇到这样的幸存者都是照单处理即可，当然恰克只有遇到女人才肯抱，遇到男人时就变成搀扶了。

6.Welcome to the Family

发生时间：第1天的11：00 AM～7：00 PM
幸存者：Kenneth、Jack

这两人在Palisades Mall的P107，先清光附近的丧尸，再对话就会加入了。



7.Workers Compensation

发生时间：第1天的1：00 PM～10：00 PM
幸存者：Brittany、Stuart

这两人在American Casino。男的很不老实，见了玩家会主动攻击，只要揍他几下，他就会乖乖加入了。之后一旁的女郎也会加入。

8.Lush-ious Lady

发生时间：第1天的2：00 PM～第2天的2：30 AM
幸存者：Kristin

醉酒女在American Casino的监控室，只要对话她就会加入。此女行动缓慢。

9.Meet the Contestants

BOSS战：Leon
发生时间：第1天的2：30 PM～第2天的8：30 AM

这场BOSS战于Platinum Strip触发，之后会取得摩托车钥匙，开车追到Silver Strip后正式开打。这一招将其引到地形复杂的开阔地带之后，Leon开车过来时会随机出现各种状况，其结果就是Leon会停止行动一阵子，趁机追上去用强力近战武器揍他即可。如果玩家已经练出了回避技能，这一战可以说是没难度的。另外记得广场中央是有记忆点的。

获胜后玩家就可以获得改装摩托车的工作室了，具体地点在从Silver Strip到Yucatan Casino的入口附近。



10.Brains Over Brawn

发生时间：第1天的3：30 PM～第2天的2：00 AM
幸存者：Kevin、Curtis、Brian、John

South Plaza的这4个变态，只要与其中的John不断对话即可全部加入，但前提是你的队伍中要有一名女性幸存者。

11.Chuck the Role Model

BOSS战：Brandon
发生时间：第1天的5：00 PM～第2天的12：00 PM
幸存者：Vikki

这场战斗发生于American Casino的记忆点，必须打过之后才能存档。玻璃男行动迅速，在厕所里神出鬼没，但只要你时刻保持运动，他很难追上你，反而会沉不住气地出跳砍。跳砍之后有很大破绽，乘机揍他即可，不可贪心。击败玻璃男之后与Vikki对话，她就会加入。

12.Barn Burner

发生时间：第1天的5：00 PM～第2天的2：00 AM
幸存者：Trixie-Lyn、Elrod

这两人躲在Arena的某个房间里，门口起了大火。只要顺手抄起附近的灭火器把火消掉，进去和这两人对话就可以让他俩加入了。

13.Once Bitten

发生时间：第1天的7：35 PM～第2天的8：35 AM
幸存者：Jared

这人在Royal Flush Plaza 2F的R202。他被丧尸咬伤了，所以需要Zombrex来治疗。给他一支药后就会加入。

14.Cold Blue

发生时间：第1天的10：00 PM～第2天的7：00 AM
幸存者：Sven

医生位于Silver Strip的N102，刚看见他就看到有位幸存者挂掉了。之后与医生对话就可以了，医生获救后会给你一支Zombrex作为谢礼。

15.Tastes Like Chicken

BOSS战：Antoine
发生时间：第1天的10：30 PM～第2天的8：30 AM
幸存者：Cinda、Jasper

地点在Food Court的F102。厨师Antoine是相当厉害的BOSS，原因在于他会吃东西回复体力。不过他吃东西的时候也正是攻击他的最佳时机，只是你的攻击力不足的话打掉的血恐怕还不如他回复的多，所以务必要用光剑这样的大杀器。厨师的飞盘飞锅攻击可以躲在柱子后面破解，近身时要注意别被击倒，击倒后他会进行倒地追击，威力巨大。

干掉厨师后厨房的门会打开，里面是幸存者Cinda。不过Cinda需要见到Jasper才会加入，Jasper在厨房对面的高台上，可以从自动贩卖机顶上爬过去。顺带一提的是，这个高台上有打折的杂志，某个屋顶上还有把好枪。

16.An Industrial Fashion

发生时间：第2天的3：00 AM～3：30 PM
幸存者：Willa、Terri

South Plaza的工地姐妹花比较简单。先帮地上的人清场，对话，再爬上脚手架和另一人对话，之后就会加入。

17.Rock Heroes

发生时间：第2天的4：00 AM～3：00 PM
幸存者：Allen、Floyd、Jeanna

地点在Silver Strip。只要与Jeanna对话就会全部加入，成功救回安全屋后可以获得POWER GUITAR的组合卡。

18.Shopping Spree

无任务提示
发生时间：第2天的8：00 AM～4：00 PM
幸存者：Erica、Rosa、Bessie

三位购物狂的位置是Royal Flush Plaza的R207。你的任务就是帮她们拿上购物袋。

19.Everyone Knows Slappy

BOSS战：Slappy
发生时间：第2天的12：00 PM～第3天的3：00 AM

调查Palisades Mall 2F的P209门口的女性尸体时就会进入BOSS战。溜冰男的行动速度快，火焰喷射器威力大，不过对付他有各种方法。例如在地面上布好弹珠等障碍物，用水枪打他的火焰喷射器等等，均可让他产生硬直。硬直之后可以用飞腿，如果能命中的话可以将其打倒在地，趁机砍上几刀。之后要赶快离开，因为他起身时会使用全方位喷火，不过当其喷完之后有硬直，这时又可以一个飞腿将其放倒。反复即可将其干掉。



20.Wilted Flower

发生时间：第 2 天的 12 : 30 PM ~ 5 : 30 PM
幸存者：Linette

这就是关系到莉奈特暗道的重要任务了。莉奈特在 Palisades Mall 的 P109 做 SPA，先给她一杯饮料，然后对话就会加入。之后按照任务提示的从 P203 进入暗道即可。完成任务之后就可以随意使用这条捷径了。

21.Here Comes the Groom

BOSS 战：Randy
发生时间：第 2 天的 5 : 00 PM ~ 第 3 天的 9 : 00 AM
幸存者：Danni

调查 Silver Strip 的 N101 的大门就会进入 BOSS 战。电锯男速度快，威力大，不可从正面硬拼。这一战要活用教堂的环境，等电锯男冲过来的时候就跳栅栏，反复数次之后电锯男就会气喘如牛，这时就可以狂砍，有一定几率他会被砍翻，这时还能继续追击。如果用长兵器的话，还可以隔着栅栏砍他。

打死电锯男之后与 Danni 对话，即可救出她。

22.Janus Survivor

无任务提示
发生时间：第 2 天的 7 : 00 PM ~ 第 3 天的 9 : 00 AM
幸存者：Janus

Janus 的位置在从 Fortune Park 通往 Atlantica Casino 的入口附近，没有任务提示。这人只有在你身上带枪的时候才肯跟你走，回到安全室后他会给你一大笔钱。

23.Par For the Course

发生时间：第 2 天的 8 : 00 PM ~ 第 3 天的 3 : 00 AM
幸存者：Luz

Luz 的位置是 Royal Flush Plaza 的 R112。只要帮她清光身边的丧尸再对话，她就会加入了。

24.Stuart's Scheme

发生时间：第 2 天的 9 : 30 PM ~ 第 3 天的 2 : 30 PM

这个事件只有在你营救了 Stuart 后才会发生。Stuart 就在安全屋里，这个事件只要你不断与之对话就能完成，注意如果你无视这个事件，那么会有很多幸存者离开安全屋寻找更好的避难所。

25.Mail Order Zombrex

BOSS 战：Carl
发生时间：第 2 天的 11 : 00 PM ~ 第 3 天的 2 : 00 PM

调查 Royal Flush Plaza 的那辆邮车就会进入 BOSS 战。邮递员主要以霰弹枪攻击，难度不大，由于地形开阔，可以多带几个幸存者配备枪支，即可轻松秒杀。获胜后取得一只 Zombrex。

26.High Roller

无任务提示
发生时间：第 3 天的 1 : 00 AM ~ 1 : 00 PM
幸存者：Jesica、Navada、Jacob

赌场三人组在 Atlantica Casino 的扑克间。你必须在德州扑克大赛中赢翻这三人才能令其加入，同时获得 100 万元奖励。注意你必须身上有 10 万赌本方可开赌。如果你不会玩德州扑克也没关系，找齐 3 本赌博杂志再来就很轻松了，德州扑克的规则在游戏中有说明。这个任务耗时较长，请先做好记录。

27.Hunger Pains

发生时间：第 3 天的 2 : 00 AM ~ 10 : 00 AM
幸存者：Richard

这个馋鬼位于 Platinum Strip 的 S106。只要给他一份食物，吃完就会跟你走人了。获救后他会回报你一份 Zombrex。

28.Fetching Females

发生时间：第 3 天的 3 : 00 AM ~ 9 : 00 AM
幸存者：Nina、Cora、Summer

三美女位于 Palisades Mall 的中央大厅。请她们入队的代价是 10000 元。

29.Secret of Charlie's Gold

无任务提示
发生时间：第 3 天的 4 : 00 AM ~ 10 : 00 AM

这个任务只有在你救出了 Lenny 后才会发生。Lenny 位于安全屋的咖啡间，他会让你去 Yucatan Casino 办一件事情，事成之后有重金相酬。

30.WWJWD

BOSS 战：Seymour
发生时间：第 3 天的 4 : 00 AM ~ 7 : 00 PM
幸存者：Ray

一进入 South Plaza 很快就会进入 BOSS 战。可以将其诱至合成室附近，躲进去用枪射，真是无耻啊。打死警长之后仔细搜索附近的几个合成室，可以救出 Ray。

31.Bank Run

发生时间：第 3 天的 6 : 00 AM ~ 5 : 00 PM
幸存者：Woodrow

跟着 Slot Ranch Casino 里的 Woodrow 到各处的 ATM 取款即可，非常简单的任务。

32.Tape it of Die 1

无任务提示
发生时间：第 3 天的 6 : 00 AM ~ 12 : 00 PM

这是最难出现的一个任务。具体地点在 Palisades Mall 的 P110，当满足任务条件时来到楼梯旁的门前调查，会显示 Tape it of Die，之后就能进去了。这个任务的难点在于似乎被系统判定为 4 人相关，而该任务前后有大量其他任务，像 High Roller、Fetching Females 都是 3 人相关的，因此很容易就会导致你接不到这个任务。所以为避免杯具的出现，请在 6 点前尽量将其他出现的任务全部清掉并将幸存者送回去。

进门之后如果你手上带着 Cement Saw 和 Plates（不要组合），可以从 Wallace 那里换到 PLATE LAUCHER 的组合卡。这里的 4 人目前还不能营救。

33.Ante Up

发生时间：第 3 天的 9 : 00 AM ~ 第 4 天的 9 : 00 AM

这就是传说中的脱衣扑克了。参与聚众淫乱……啊，打牌的人是 Kristin、Trixie-Lynn、Cora、Jack、Woodrow，如果你之前没能将他们救出来，自然是不会来打牌的。规则依然是德州扑克，赌博杂志依然有效。此任务的最终目的是从 Jack 头上赢走骑士头盔。

34.Militia Men

无任务提示 BOSS 战：Deets、Johnny、Derrick、Big Earl
发生时间：第 3 天的 9 : 00 AM ~ 第 4 天的 9 : 00 AM

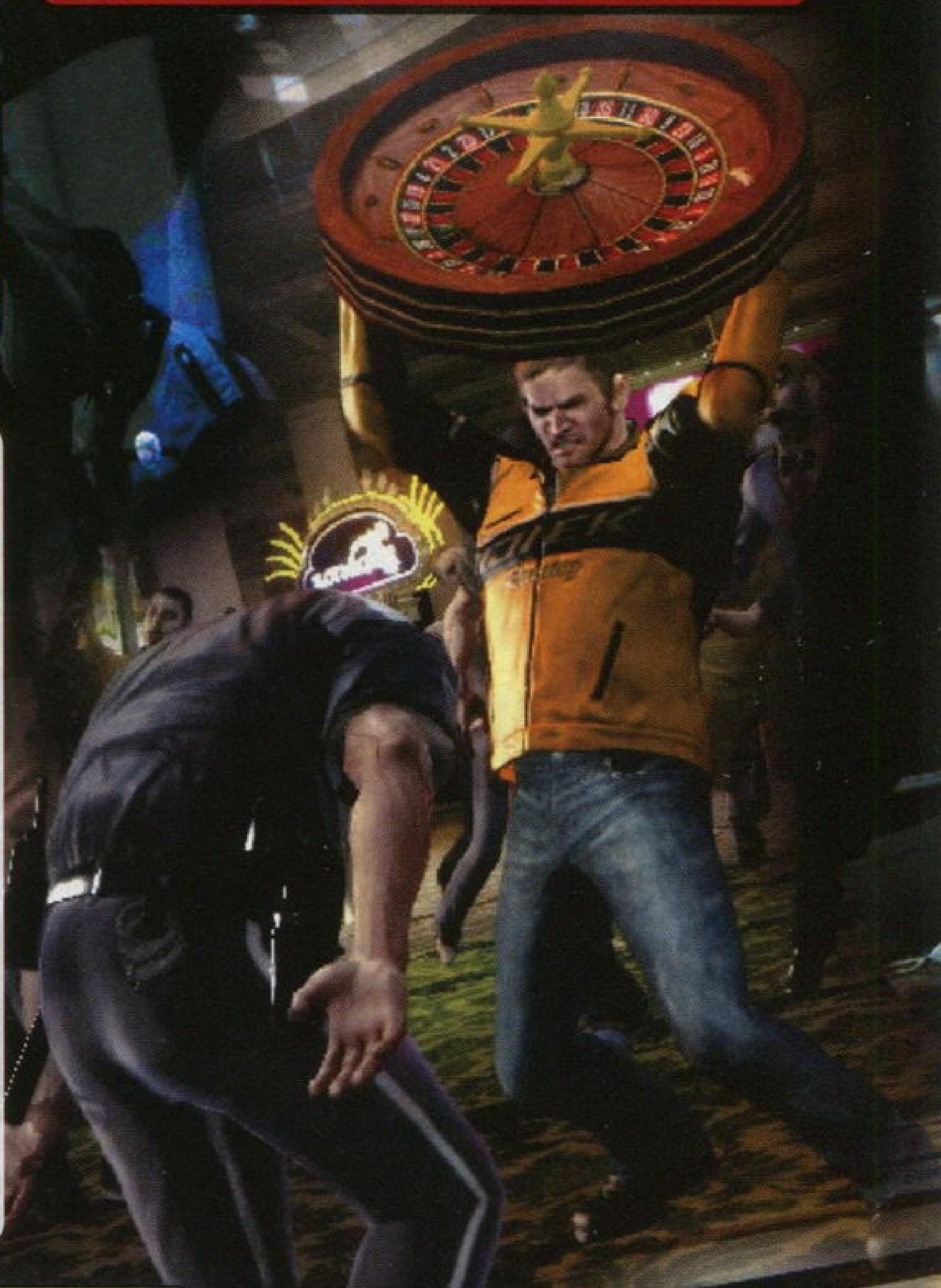
在指定时间内进入 Fortune Park 就会引发这一 BOSS 战。狙击四兄弟可打可不打，不过当然是"有杀错、无放过"为妙。对付这 4 人的战法都差不多，在他们身边一定都有一处楼梯可以爬上去，之后就近战虐吧。当然他们近身时也会使用砍刀来反击，不过当他们从枪换刀时动作比较缓慢，还是老规矩，砍两下就闪。一周目时为保险起见，建议每灭一人就保存一下进度。



35.Slave to Fashion

发生时间：第 3 天的 9 : 15 AM ~ 6 : 15 PM
幸存者：Europa

这个任务要求恰克只穿一条内裤才能完成，最好是在安全屋就脱光了再出来。如果没有的话，任务中也会提示你去一个地方换装。这个害羞的小妞躲在 Fortune City Hotel，当你脱光之后就可以带她走人了。



无所不能 利用正文中介绍的在线复制杂志 BUG，可以实现很多惊人的效果。12 本赌博杂志赌钱无往不利，12 本刀剑耐久杂志足够让一把武士刀用到通关，12 本机车耐久杂志够你撞满 72000 人……最强的是 12 本打折杂志，买东西时商人会倒找给你 20% 的钱！

36.Chemical Dependency

发生时间：第3天的11：00 AM～3：00 PM

还记得那位被丧尸咬了的仁兄吗？现在Jared需要你再给他一只药，当然这个任务只有在你救出他之后才会发生，他的位置在安全屋内。

37.Art Appreciation

发生时间：第3天的11：10 AM～7：10 PM
幸存者：Randolph

Randolph的位置在Palisades Mall的P210。你需要花3000元买下他的"拙作"才能让他跟你走。注意这个任务中出现的Funny Painting是给女儿的礼物，而且机会只有这么一次。

38.Know When to Fold'em

发生时间：第3天的1：00 PM～9：00 PM
幸存者：Bill

Bill在Silver Strip的Shamrock Casino，给他25000块钱让他跟你一起走人！

39.Shell Shocked

发生时间：第3天的1：15 PM～10：15 PM
幸存者：Dean

Dean躲在American Casino，对话后他就会加入。此人行动缓慢。

40.One Hit Wonder

发生时间：第3天的3：00 PM～第4天的12：00 PM
幸存者：Alison、Cameron、Juan、Bibi

这4人位于Slot Ranch Casino。首先身上带瓶饮料，再去Royal Flush Plaza的R110换上Tuxedo和Black Shoes。见了Bibi先对话，再递饮料，之后她会让你去找观众。观众自然只有丧尸了，你可以从后台找一些烟火过来使用，吸引十来只丧尸围到台前之后，Bibi就会满意了。之后去后台开灯光，接下来是个迷你音乐游戏，成功之后除Bibi外的三人加入，帮Bibi清光附近的丧尸后Bibi也会加入。



41.Bent Wood

发生时间：第3天的4：00 PM～8：00 PM

此任务只有在Luz被救出后才会发生。Luz位于安全屋内，她会让你去找一支Golf Club，在Royal Flush Plaza的R112可以找到，给Luz后她会给你一大笔钱。



42.Stranded Siren

发生时间：第3天的6：00 PM～第4天的3：00 AM
幸存者：Tammy

直接去Atlantica Casino与这位人鱼小姐对话即可，不过这位小姐可真是寸步难行。

43.Dead or Alive

发生时间：第3天的8：00 PM～第4天的7：00 AM
幸存者：Andy

位置在Palisades Mall。这位老兄比较感性，你必须不断对话直至他加入。如果你对话了一半就闪人，他就会吞枪自尽。

44.Demand and Supply

发生时间：第3天的9：00 PM～第4天的1：00 AM

安全屋的Sven找你要WHISKEY或VODKA，给他之后他会给你一支Zambrex。当然你得之前救出此人，才会有此任务发生。

45.Two's Company

发生时间：第3天的11：00 PM～第4天的7：00 AM
幸存者：Walter、Royce

两位笑话王在Silver Strip的N110比拼笑话，听他们说完之后，把旁边柜台上的奖杯送给其中一人即可。如果你把奖杯给了Walter，那么你需要付给伤心的Royce 5000大洋才能让他跟你走。

46.World's Most Dangerous Trick

BOSS战：Roger、Reed
发生时间：第4天的12：00 AM～第4天的9：00 AM

双魔术师位于Atlantica Casino，两人一人近战一人远程，注意各个击破即可。获胜后拿到ROCKET LAUNCHER的组合卡。

47.Family Feud

发生时间：第4天的2：00 AM～11：00 AM
幸存者：Lillian、Camille

先去Fortune City Hotel屋顶见Lillian，她会让你去找Camille，带Camille回来即可。整个过程按箭头走即可。

48.Fortune City Botany Club

发生时间：第4天的4：00 AM～12：00 PM

如果你之前救出了Vikki，现在位于安全屋的她要你带一个PEACE ART给她。注意这东西是一棵植物，位置在Palisades Mall的P210。

49.Delta Point 1

发生时间：第4天的9：00 AM～6：00 PM
幸存者：Matthew、Michael

两军人位于Fortune Park中间的记忆点附近，当你身上带枪时他们会毫不犹豫地射杀你，因此靠近前要务必检查身上是否有枪。之后与其对话就能让他们加入，Matthew行动比较缓慢。

50.Tape it or Die 2

发生时间：第4天的9：15 AM～5：15 PM
幸存者：Gretchen、Wallace、Johnny、Left Hand Lance

此任务的发生条件是之前完成了Tape it or Die 1。这样他们会在指定时间内给你打电话求救，之后还是来到Palisades Mall的P110，帮他们清光丧尸后对话就能令其加入了。





合成室

1	BASEBALL BAT / BOX OF NAILS
2	BATTERY / WHEELCHAIR
3	BUCKET / POWER DRILL
4	FLASHLIGHT / GEMS / LEAF BLOWER / MOTOR OIL / TRAINING SWORD
5	DYNAMITE / GREEN SPRAY PAINT / LAWN DRAFT / NEWSPAPER / PYLON
6	BOX OF NAILS / FIRE AXE / FIRE EXTINGUISHER / PROPANE TANK / PUSH BROOM / SLEDGE HAMMER / TOY SPITBALL GUN
7	FIRE EXTINGUISHER / PUSH BROOM / WATER GUN
8	BOXING GLOVES / COMPUTER CASE / FLASHLIGHT / MOTOR OIL
9	DYNAMITE / FIRE EXTINGUISHER / LAWNMOWER / SERVBOT MASH
10	BOX OF NAILS / CONSTRUCTION HAT / TRAINING SWORD
11	BOWIE KNIFE / BOXING GLOVES / DYNAMITE / HUNK OF MEAT
12	2×4 / BATTERY / LAWNMOWER / LEAF RAKE
13	FIRE EXTINGUISHER / GREEN SPRAY PAINT / LAWNMOWER / PYLON
14	BATTERY / GOBLIN MASK / LEAD PIPE / ROCKET FIREWORK
15	CCHAINSAW / LEAD PIPE / PADDLE / PROPANE TANK
16	BOWIE KNIFE / BOXING GLOVES / FLASHLIGHT / GEMS
17	AMPLIFIER / DYNAMITE / ELECTRIC GUITAR / FIRE EXTINGUISHER
18	LEAD PIPE / MACHETE / PUSH BROOM / ROCKET FIREWORKS
19	2×4 / BOX OF NAILS / CEMENT SAW / SAW BLADE
20	BASEBALL BAT / BOX OF NAILS / PROPANE TANK
21	BUCKET / LEAF BLOWER / PARASOL / POWER DRILL
22	LAWNMOWER / NEWSPAPER / WHEELCHAIR
23	DYNAMITE / FIRE EXTINGUISHER / MACHETE / PUSH BROOM
24	BOX OF NAILS / CEMENT SAW / PLATES / PROPANE TANK
25	CHAINSAW / LEAD PIPE / PADDLE / ROCKET FIREWORKS
26	BUCKET / DRILL MOTOR / PITCH FORK
27	GREEN SPRAY PAINT / PYLON / RED SPRAY PAINT / SAW BLADE / VACUUM CLEANER
28	BATTERY / FOUNTAIN FIREWORK / LIZARD MASK / WHEELCHAIRE
29	BATTERY / LEAD PIPE / MERC ASSAULT RIFLE / ROCKET FIREWORKS / WHEELCHAIR
30	CEMENT SAW / FIRE AXE / SAW BLADES / SLEDGE HAMMER
31	BATTERY / CONSTRUCTION HAT / DYNAMITE / LEAF BLOWER / LEAF RAKE / PARASOL / WHEELCHAIRE
32	AMPLIFIER / BASEBALL BAT / BOX OF NAILS / PROPANE TANK
33	AMPLIFIER / BOW AND ARROW / DYNAMITE
34	CONSTRUCTION HELMET / FIRE EXTINGUISHER / GASOLINE CANISTER / LAWNMOWER / PUSH BROOM / SERVBOT MASK / WATER GUN
35	CEMENT SAW / DRILL MOTOR / PLATES / SHOTGUN

隐藏组合卡

1	TENDERIZERS
2	BLAMBOW
3	FREEDOM BEAR
4	SNOWBALL CANNON
5	HOLY ARMS
6	PADDLESAW
7	LASER SWORD

迷你游戏

1	TEST YOUR STRENGTH
2	CASINO CUP
3	FLAMING CRAPS
4	CASH ME IF YOU CAN
5	GIANT SLOTS
6	LUCKY MARBLE
7	MONEY TO BURN
8	KILLER BLACKJACK
9	RIDE THE WAVES
10	WHEEL OF DESTINY
11	MOTION MADNESS
12	FORTUNE WHISPERER
13	CASH ME IF YOU CAN
14	RIDE THE THUNDER
15	WILD WEST POKER DRAW!

杂志

1	Health 1
2	Combat 2
3	Gambling 1
4	Hand to Hand
5	Horror 1
6	Bikes
7	Bargaining 2
8	Health 2
9	Playboy
10	Amusement
11	Combat 1
12	Gambling 2
13	Horror 2
14	Sports
15	Drinking
16	Games
17	Domestic
18	Leadership
19	Juice Boost
20	Gambling 3
21	Psychos
22	Rescue
23	Building
24	Skateboarding
25	Bargaining 1
26	Driving
27	Combat 3
28	Blades



实用技术 攻略透解

店铺名称

Americana Casino

A101	Bennie Jack's BBQ Shack
A102	Shots & Awe
A103	The American Historium

Royal Flush Plaza

R101	Casual Gals
R102	in the Closet
R103	The Man's Sport
R104	The Shoehorn
R105	Tunemakers
R106	Wave of Style
R107	Ye Olde Toybox
R108	Marriage Makers
R109	Roy's Mart
R110	Modern Businessman
R111	Stylin' Toddlers
R112	SporTrance(1F)
R113	The Chieftain's Hut
R114	Yesterday,Today & Tomorrow
R115	Hat Racks
R116	Universe of Optics
R117	Three Club Monte
R118	Astonishing Illusions
R119	Strudy Package
R120	The Dark Bean
R201	Albert's Apparel
R202	Wily Travels
R203	Antoine's
R204	Estelle's Fine-lady Cosmetics
R205	Just in Time Payday Loans
R206	Eternal Timepieces
R207	Kathy's Space
R208	Earmark Leather
R209	Children's Castle
R210	Small Fry Duds
R211	Rush Wireless
R212	Ragazines
R213	Players
R214	SporTrance(2F)

FOOD COURT

F101	Wild West Grill House
F102	Cucina Donnacci
F103	Cheesecake Mania
F104	Lombardi's
F105	Hamburger Fiefdom
F106	Rojo Diablo Mexican Restaurant
F107	Hungry Joe's Pizzeria
F108	Speedy Expresso

FORTUNE CITY ARENA

E101	Terror Togs
E102	Hostile Zone

YUCATAN CASINO

Y101	Baron Von Brathaus
Y102	Shoal Nightclub

PALISADES MALL

P101	Finders Peepers
P102	FairMoans
P103	Ultimate Playhouse
P104	Flxein'
P105	Beach Body Swim House
P106	Wallington's
P107	Shank's
P108	Bagged!
P109	The Venus Touch
P110	KokoNutz Sports Town(1F)
P111	Chocolates Confession
P112	For Your Leisure
P113	Trendy Cindy
P114	Entertainment Isle
P201	Kicks for Her
P202	Que's Hats
P203	Brand New U
P204	Ned's Knicknackery
P205	Space
P206	Stan's Large Print Books & Magazines
P207	Under the Sea Travels
P208	Army Surplus Gift Store
P209	Kids' Choice Clothing
P210	The Cleroux Collection
P211	Leigh's Fine Liquor
P212	Sever Ties
P213	Robsaka Digital
P214	KokoNutz Sports Town(2F)
P215	Everything Diamond
P216	Chris'Fine Foods
P217	Robsaka Mobile
P218	High-Noon Shooting Range

ATLANTICA CASINO

T101	Sipparellos

PLATINUM STRIP

S101	TIR Souvenir Kiosk
S102	Cash Gordon's Casino
S103	Juggz Bar % Grill
S104	Paradise Platinum Screens
S105	Moe's Maginations
S106	Dining at Davey's
S107	From Fortune With Love
S108	TIR Souvenir Kiosk

SILVER STRIP

N101	Swept Away
N102	One Little Duck Bingo
N103	Tinkerbox
N104	Barrel of Goods
N105	Luaii Wauwii
N106	Shamrock Casino
N107	Pub O'Gold
N108	Rockets Red Glare
N109	Peep Hloe
N110	Hot Excitorama



店铺标识

- 男装
- 女装
- 童装
- 综合服装
- 饰品
- 装饰
- 食品
- 饮料
- 服务
- 玩具
- 运动／狩猎
- 典当
- 烟草
- 娱乐
- 文具
- 礼物
- 健美
- 厨具
- 音乐
- 收藏品
- 旅行
- 电子

图标说明

- 食物搅拌器
- 隐藏组合卡
- 区域切换点
- 杂志
- 迷你游戏
- 商店
- 交通工具
- Zombrex
- 安全屋
- 记忆点
- 合成室
- 地下入口
- 电梯





Indulge yourself

FORTUNE CITY



《FIFA 11》是今年笔者最期待的体育类游戏，拿到手后，感觉着实不一般，出色的手感，丰富的模式都让人乐在其中。笔者的攻略试图告诉大家怎么才能玩好本作，而不仅仅是系统介绍，那样干巴巴的介绍未免有些太对不起这个游戏，而且本作的中文版（民间汉化）大概不久就要问世，相信那时候人气会更上一层楼。

文 阳光成员SWB 美编 一刀

全新点球系统

新元素



本作的点球非常新颖，由原来的方向＋力度模式变为了滑动块＋力度模式，需要很长时间的适应，所以尽可能在12分钟内完成战斗才是我们最明智的选择。



专业传球

这个系统的意义就是完全模拟真实足球，当球员身体姿势不对的时候是传不出高质量的传球的，所以在传球之前我们要进行一些调整，不要看到我方球员所在位置就直接把球传出去。





裁判个人倾向

本作的裁判是有个人倾向的，每一名裁判的判罚尺度都略有不同，但是绝对不会出现黑哨行径，请大家放心。

FIFA 11		EA	体育
多机种	FIFA 11		美版
	2010年9月28日	1～22人	59.99美元
	对应机种为PS3及X360		对应玩家年龄：全年龄

操作详解 OPERATION

键位以X360版为基础，操作模式采用第二种模式 ALTERNATE 模式

Part. 1-1 基础操作篇

本作继续采用了前作大受好评的360度带球系统，操作非常流畅，但是也带来一个问题：由于本作不能使用方向键控制球员移动，球员很难一直跑直线，所以在边路贴边线的地方带球时非常容易直接将球带出底线，所以尽量不要紧贴着边线带球。而两种停住球的操作更多地是为了变向，虽然本作支持360度带球，但是如果要突然转向甩开封堵的话，就需要灵活掌握两种停球方式，LB停球比较容易向左右方转向，而RT键的停球更适合应用于突然停球然后突然再次启动（即带球节奏的变化）。

操作	功能
左摇杆	控制选手移动
右摇杆	抢先触球
LB（无需方向键）	停球，准备变向
RT（无需方向键）	踩停球
RT+方向	加速跑
LT+方向	缓慢带球／晃开防守队员
LT+RT	技巧带球（花式带球）
LT+左摇杆	接球转身

我的足球是以速度为基础，充分利用我的双脚和脑袋，靠真正的技术去取胜。



英格兰名将 凯文·基冈

Part. 1-2 进攻篇

今天的足球有了很大的不同，因为规则已经改变了。球员们比赛的态度也变得不一样了。很多年以前，球员们带着更高的荣誉感去比赛，他们踢球是为了获胜，而不像今天一样是为了不输。



荷兰足球一代传奇 米歇尔斯

基础进攻－传球

操作	功能
A	短传／头球（传球）
B	长传／传中／头球（传球）
Y	直塞
LB+两下A	二过一
B之后按A+方向键	假传真扣

这些操作是玩家必须熟练掌握的，得益于系列传统的传球力量控制系统，我们的传球可以更加精确，但是用多大力道传球是一个值得研究的课题，一般来讲力量比较大的传球适应大范围的调动，而力道较小的传球适应小范围的配合。举个例子，快速反击的时候把球从中路塞给边路的球员的时候力道大一点会让边路球员不用停下就能拿到球，而在对方禁区前力道小一些的传球会让我方接球队员直接创造出威胁，不过还得具体问题具体分析，这需要在实际游戏中锻炼，值得一提的是本作的防守球员非常给力，经常能够断下我们的地面传球，所以尽量不要在对方防守密集区频繁使用短传和直塞。

相对来说，二过一和假传真扣操作的实用性不大，前者在对方有两名以上防守队员到位的情况下很难穿透对方整条防线，而假传真扣如果做该动作的球员控球能力不佳的话更可能直接把球送到对方脚下。

基础进攻－射门

操作	功能
X	射门／抽射／头球（射门）
RB+X	低射远角
LB+X	吊射
X之后按A+方向键	假射真扣

无论进攻组织多么完美，不能射门得分的话就没有任何意义。而只有进球才能胜利，不然顶多能做到不输。本作的射门力量感比较足，远射的威胁相当大。尤其是接到传球以后直接射门，几乎都是像出膛的炮弹一样，所谓大力出奇迹，这种射门即使不直接进也不会被对方门将接到，给我们留下了补射的机会。在单刀的时候抽射远角基本上门将是没什么办法的，所以单刀的时候一定不要草率地直接射门，最好打远角，不要浪费难得的机会。



假射真扣是一定要熟练掌握的技巧，因为本作AI反应非常快，你做出射门动作之后他们会立即向你射门的方向封堵，这时候一扣球的话就能把对方晃开，赢得射门的空间。最后是吊射的技巧，无论你吊射掌握得多熟练，也要记住不要在对方门将站在小禁区里的时候做这种尝试，因为那几乎100%会被对方没收。

©2010 Electronic Arts Inc. Trademarks belong to their respective owners. All rights reserved.

进攻进阶操作

操作	功能
LB+Y	过顶直塞
RB+B	过顶长传
两下B	半高球传中
三下B	贴地传中
LB+B	抢先传中
RB按住不放	故意漏球
LT+RT	放弃球权，失去对球的控制

上述操作中有我们攻破对方防线的最大利器：过顶直塞。在对方防线和你的锋线平行时，果断地使用过顶直塞，然后前锋按住加速前冲，有很大的可能甩开对方的后卫而赢得单刀的机会。在刚过中线一点的地方用三四成的力量过顶直塞，几乎每次都能造出单刀，僵局的时候不妨多用。三种传中各有千秋，LB+B 的强传多半用于对方后卫扑上来快要断下球的时候，当然，传中的成功与否更多地是由你前锋的位置决定的，前作无限风光的贴地传中威力大减，主要是速度慢太多了，建议不要使用，还是老老实实按 B 键直接传中比较好。漏球和放弃球权两种高端操作在某些时候能收得奇效，但是不能多用，漏球在禁区内横传的时候有一定突然性，放弃球权可以让后插上的人直接大力轰门，总之偶尔用之可以戏耍对方，但是不能拿这些东西当饭吃。



Part.1-3 防守篇

操作	功能
LB	切换操作球员
右摇杆	手动切换球员（※注）
A	抢球
B	滑铲
X	解围
Y	门将出击
LT按住	卡位
A按住	离球最近的防守队员上抢
X按住	二人包夹
LT+RT按住	跑动卡位

防守固然重要，但要同进攻结合起来；光凭防守并不能取胜，顶多只能做到不输。不输不等于取胜。一个好的“清道夫”应该是防守核心，进攻的组织者，是典型的最现代化的全面型运动员。他应该知道什么情况下进攻，什么情况下该退守。



足球皇帝 贝肯鲍尔

门将操作	功能
X或B	大脚开球
A	手抛球
Y	出击/持球时将球放在地上
两下Y	停在防守位，不要出击

本作的防守还是比较简单的，卡位+包夹可以解决大部分的问题，不到情非得已，尽量不要上脚抢球（A，B 键），因为非常容易犯规，要是给对方个定位球甚至点球就得不偿失了。另外值得注意的是 NPC 的防守效率非常高，完全可以把防守交给他们，自己控制另一名球员去补位就好了。控制门将的时候注意按 A 键一下是地滚球，两下是高轨道手抛球，这两种方式都有可能被对方前锋截下，本作直接截门将手抛球是不算犯规的，对方进攻球员比较多的时候不要玩火。同理，按 Y 键将球放在地上也是会被对方掏下的，毫无绅士风度的 AI 有时候就会这么阴你一下，控制门将时还是小心为妙。

注：LB 的作用是在防守中随机从对方带球球员身边选择一名球员控制，右摇杆的作用是指定控制该方向的一名球员。

Part.1-4 门将篇

本作在 Be A Pro 模式里可以扮演门将了，门将的操作非常特殊。

扮演门将时（进攻）

操作	功能
A	要求队友传球
Y	要求队友直塞
B	要求队友传中
X	要求队友射门
BACK键	切换镜头

扮演门将时（防守）

操作	功能
A或右摇杆按住	侧扑
LB按住	自动跑位
LT+左摇杆	面向球缓慢移动
Y按住	出击/出拳打出对方的传中球
B	用腿封挡
RB	抢先封堵
X按住	要求队友包夹
BACK键	切换镜头

一个队员在 89 分钟里踢得毫无生气，但在最后一分钟里射门得分，就会被当作王子来吹捧；而守门员在 89 分钟内表现非凡，却在最后一分钟里失手，就会成为罪人。

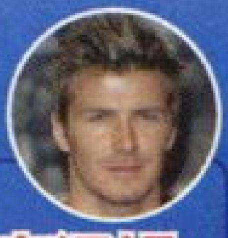


德国著名暴力门将 舒马赫



Part.1-5 定位球篇

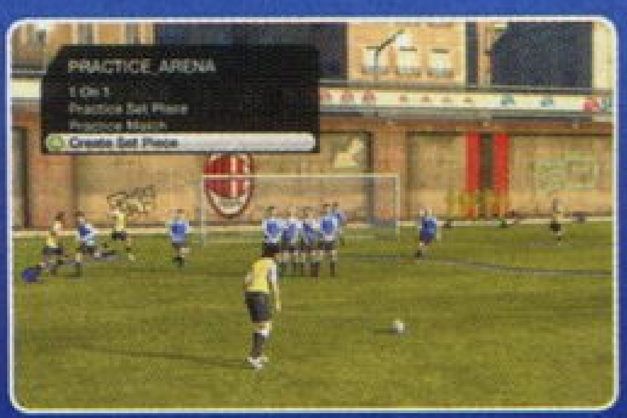
在树上挂一个轮胎，然后离远一点试着把球从中间踢过轮胎，当你每次都能踢过去的时候，你就会踢任意球了。



任意球之王 贝克汉姆

任意球

操作	功能
A	贴地短传
B	长传/传中
X	直接射门
LB+X	贴地射门
Y	人墙跳起
A	人墙前压
LT和RT	向左或向右移动人墙



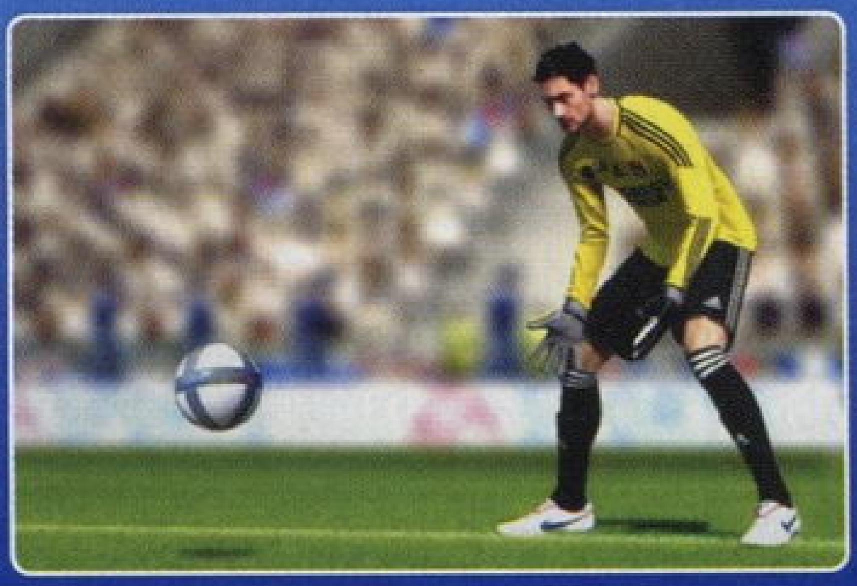
任意球罚得好不好是新手和老手的重要区别，一般来讲最好不要试图从人墙边上或者上面把球兜进门里，比较讨巧的做法是低射或者向人墙正中间射或者干脆直接传球，接球队员转身射门，就像 98 世界杯萨内蒂那样。

角球

操作	功能
B	长传
两下B	半高球传中
三下B	贴地传中
A	战术角球

半高球和贴地角球基本上是不靠谱的。对方后卫自摆乌龙的可能性不是很大，罚角球最好把力道用足找后点的球员，或者直接战术角球传中。





点球

操作	功能
X	射门
RB+X	吊射（勺子）
LB+X	低射
右摇杆	门将侧扑
左摇杆	门将左右移动（※注）

注：效果即格罗贝拉和杜德克那种“面条腿”

本作的点球很特殊，笔者从未见过这种踢点球的方式，硬说的话有点像 MD《灌篮高手》里的罚球。后面将有一个章节专门讲解。

Part.1-6 战术调整

操作	功能
上之后上	发动越位陷阱
上之后下	全场紧逼
上之后左	两翼交叉换位
上之后右	中卫助攻

快捷战术调整是通过方向键来实现的。这些战术调整都针对实时特殊情况进行的，在某些时候能起到非常重要的作用，比如角球的时候开启中卫助攻，对方单箭头突前的时候造越位等等，但是还是那句话，要根据实际情况分析，不能千篇一律。

基础操作讲解完毕，这部分是需要大家在实战中不断熟练的，只有熟练了操作，才能更好地执行战术。



比赛技巧说明 TECHNIQUE

5大版块详解进攻战术、防守战术、点球注意事项、门将用法以及其他细节

Part. 2-1 进攻战术篇

本作的进攻可以用16字方针来概括：天下武功，唯快不破，干净利索，有空就射。

首先是进攻整体战术，就是一个字：快。本作的后卫AI极高，瞬间的犹豫就可能导致对方的后卫把你的前后左右都封死。因此在进攻中一定要做到眼疾手快，该突破的时候突破，该传球的时候传球，该射门的时候射门，不要像西班牙某首都球队的球员一样控着球不撒手，高难度的后卫抢逼围的能力绝对会让你一次次无功而返。这需要我们经常观察小地图，当发现空当的时候就要及时把握，比如中路带球的时候，对方边后卫上来协防，就要立即用最大力道分边，让边路插上的球员直接带球突破，如果对方防守站位非常密集的话，可以在中路倒球，吸引对方防守之后再传给中路打门，诸如此类。另外要注意的是战术不要死打一套，要根据对方的特点来进行，比如发现对手后卫身高偏矮的时候换上高中锋打冲吊，对方后卫较为笨拙的时候让小个子球员多进行突破，等等。

说到带球突破，这里要提醒大家一下，本作确实有假动作这个系统，但是建议不要在突破中使用，因为无论做出何种假动作，都会降低带球球员的速度，在快速反击等时候这可是致命的，因为稍微一慢可能就会让对手防线到位，快速反击变阵地战。本作的突破方法中最有效率的还是停球突然加速和快速变向，就是分别利用LB和RT两种停球来进行，LB停球后突然转向，RT停球后马上加速。或者干脆用身体硬吃过去，比起华而不实的假动作，这样的突破方式性价比更高。

突破只是进攻的一方面，组织进攻的重要手段是传球。本作的新系统“专业传球”对传球的影响很大。原来那种不管球员处于何种位置何种姿态，按下传球键就能传到的情况不会出现了，本作中，传球最好让球员面对传球的方向作出传递，这样效率最佳。硬要球员扭着身子传球的话很可能适得其反，比如球员向右下方带球，非要他突然传给左方的话他只能踉踉跄跄地传出去，无力且方向可能不准，贻误战机。最好的方法是让他变个向，变到一个比较舒服的位置，这个舒服的位置因人而异，传球能力比较强的球员（如哈维）可能在目标方向90度以内都能传好，而传球能力比较差的球员（如巴尔德斯）可能需要在30度以内，一般来讲所有的非门将球员都能在偏差30度以上45度以下传好球，个别传球好手可以做到90度以内传好球，有机会的话会对这些球员做一些总结。另外值得研究的还有传球的力度，这个在操作篇已然提到了，另外再次强调，非常推荐大家使用本作的LB+Y过顶直塞，只要我方追球的球员不是落后对方防守队员太远，那么有非常大的机会压住对方的后卫拿到球，而普通的地面直塞短传由于可能被对方直接截下，在对方人多的时候一定不要多次频繁一脚传递（因为一脚传越到后面传递的质量越差）。

> 当对方持球时，我就防守；当条件允许时，我就进攻；当有机会时，我就射门。我讨厌那些故作花哨的个人表演。在足球场上，一切干净、利落、简单的技巧、战术终究是最实用的。
>
> 
> 巴西黄金中场四人组之一 法尔考





不过话说回来，专业传球也不是一个完全负面的系统，专业传球系统可以帮助一些传球能力较高的球员在不利条件下做出令你惊诧的“灵光一闪”，比如脚外侧一拨或者脚后跟一挑等等。但是必须传球能力在80以上才能发挥威力，不是谁都能做出来的，不要太指望。

最后是射门，这部分在操作篇也讲过了，但是这里还是要多说一句，有机会的话最好直接射门，本作的禁区内横传被进一步削弱了，基本上不是被门将扑到就是被后卫解围，而大力打一脚的话很可能门将是拿不住的，能给我们制造禁区内混战的机会，或者得到一个角球也不错。另外就是在中路接球的话不必再麻烦组织了，接球直接大力抽射，有很大的可能打在某人身上变线，造成禁区里的混乱，最后还要罗嗦一句，禁区弧顶以内射门力度最好不要超过五成，不然就会上演打飞机绝技。

罗嗦了这么多，但愿大家能够体会我的意思，当然在实战中怎么进攻，还是要看各位功力如何了。

Part. 2-2 防守战术篇

前面提到过，本作的防守比较容易，大可按住LT或者X键交给电脑去围抢，你自己控制一名球员贴住在更有威胁位置的其他球员，比如我们发现帕托在带球的时候，可以按住LT让电脑去卡位，把帕托逼到边路，然后我们自己去贴身防守伊布拉希莫维奇，防止对方传中制造威胁。对方高速直线突破过来的时候我们最好站着不动，他十有八九会撞在你身上，如果各位非要事必躬亲的话，不妨应用下面的方法：撞，挤。本作中，防守队员撞在进攻球员身上的话，进攻球员必然是至少要打个趔趄的。挤住对方的断球几率也很大。而且这个撞和挤，经笔者测试裁判是几乎不会判你犯规的。比起A和B键的断球，撞和挤无疑要安定许多，在不想吃牌或者送给对方定位球的时候可以一试。

> 
> 尽管我踢过多年的后卫和前锋，但我更喜欢拖后中卫的位置，因为它可以使人清楚地了解前面所发生的一切，尤其是当我想进攻时更是这样。
>
> 帕萨雷拉 阿根廷一代精神领袖

关于定位球的防守，其实更多的时候还是要靠运气，电脑有时候突发神经在30米外一脚任意球攻门得分的情况笔者不是没遇到过。但是为了避免电脑没发疯的时候失分，还是要讲一些基本守则。首先是任意球，人墙在本作作用不大，禁区里的防守才是关键，一般来讲这时候要做的就是按A键争抢头球，然后无论哪方拿到球，连点X键尝试解围。除非在十分确定能把球抢下且不犯规之外，不要按A和B键抢球，犯规的话毫无疑问就是点球。而定位球对方必然会在你的禁区布下重兵，解围的时候不要用短传这类自杀的方式，直接大脚开出完事。





而角球的防守就三个字：封前点。可以手动控制球员跑到前点压住对方抢点球员，因为在前点对方抢到点的话门将基本上只能听天由命。最后要提醒大家的是，除非有把握拿到球，不然守门员不要轻易出击，一旦黄油手出现，后悔就来不及了。

Part. 2-3 点球篇

本作的点球非常之难踢，笔者碰过的足球游戏里数本作最为诡异。首先是本作破弃了以前那种方向＋力度的踢点球方式，改为了滑动条＋力度的方式，很难想象双人对战的话怎么踢点球。本作的踢点球是首先要确定要踢的位置，滑动块的位置就是你踢向的位置，按下X键就可以决定力度，注意按X键的瞬间方向就定下了，然后马上开始调整力度，说白了就是看滑块挪动到心仪的位置之后马上按X键决定力度，只有一次机会（切记不要点两下X决定力度，因为第二下X是没有任何作用的），然后球就射出去了。熟练掌握的话可能需要一定时间的练习。另外提醒大家的是本作的守门员真敢站在原地不动，打中路可不是百发百中。

防守点球相对简单些，跟AI踢的话可以预判他点球的去向，比如说起跑位置很偏的话说明他要打远角，而摆小腿脚弓推射的话基本上就是打中路，等等。跟朋友踢的话可以学学杜德克，用LS左右平移迷惑下对手。总之，本作想踢好点球就要多练多熟悉，顺便说一句，笔者至今仍认为本作的点球是最大的败笔。



我去美国前，我的佛教导师告诉我，你将经历一些磨难，我想最大的磨难就是那个点球。


巴乔

占据了足球场上全部美丽的无冕之王



实用技术 攻略透解

Part. 2-4 门将篇

本作Be A Pro模式可以选择控制门将，门将的控制很特殊，需要一段时间的熟悉才能把握。基本操作和Be A Pro模式其他门将是一样的，但是由于门将是非常特殊的位置，不能直接参与进攻，但是在我方进攻的时候我们也不是只要站着看着就好，这时候按下BACK键就能追踪球的视角，这时候我方前方球员脚下会出现图标，或者是绿色A图标，或者是黄色Y图标，按下手柄上的相应按键就能把球传给脚下有对应图标的人。按下X键就能射门，按B键传中，基本上除了传球，操作和控制其他球员是一样的，因此，我们即使当门将也可以影响进攻。

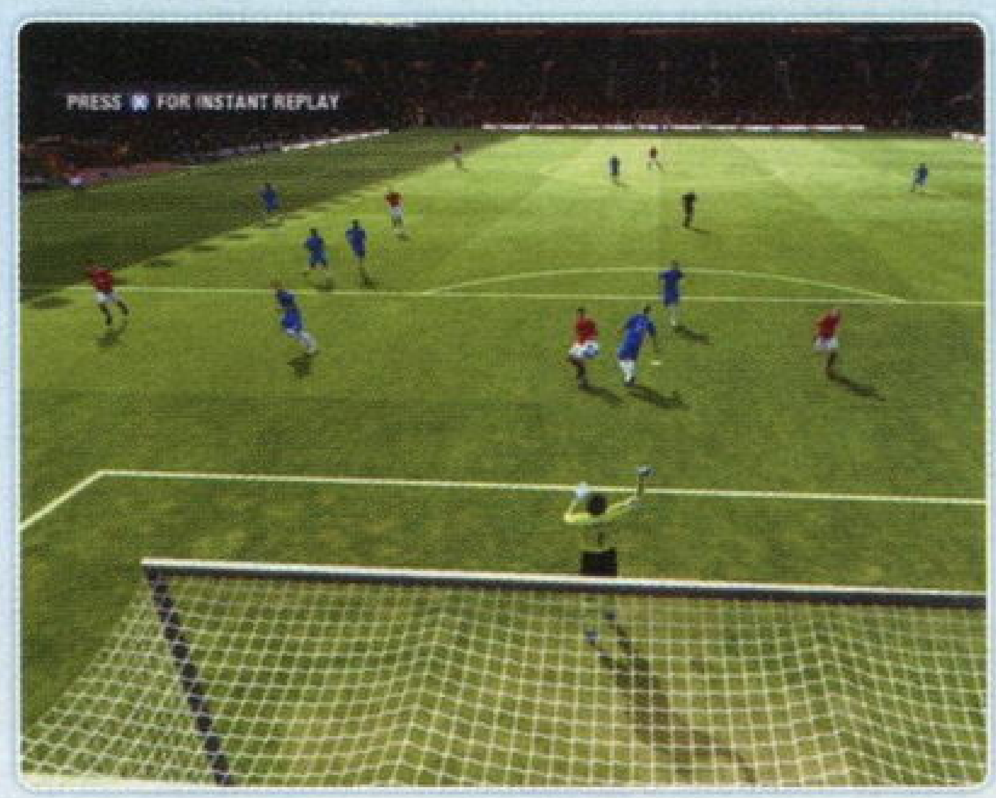
然后就说说门将的老本行守门，我们会发现，自己扮演的门将周围会出现一个黄色的圆圈，上面还带着箭头，圆圈代表此时你应该站的位置，箭头表示对方带球球员所在的方位。只要我们随时保持在圆圈中，那么基本上对方的远射都不会造成什么威胁。而我们要做的工作其实最主要的就是和后卫配合协防以及扑救定位球，当对方前锋杀进禁区的时候，我们最先做的不是扑上去断球，而是按住X键要求后卫上前顶对方的前锋，然后我们再迎上，这样大概能断下80%左右的球，而对方完全形成单刀的时候基本上能帮你的只有上帝了，这时候我们就要和对方前锋做一个博弈，所谓博弈就是看谁先动的游戏，我们可以按住LT缓慢地向前锋压过去，然后看看他的反应，一旦他试图带球趟你的话立即扑过去，应该能断球了，如果他毫不犹豫直接抽射远角的话，那么你能做的基本上就是向上帝祈祷这球射偏了。

在防守任意球的时候最好相信你的后卫，不要干扰他们，上去扑救的话可能会导致一些悲剧性的结果，比如巴特兹先生那个著名的按倒自己后卫帮助对方进球之类的。基本上你的后卫都能处理好。反之，角球防守的时候要果断出来按Y接球或者把球打出，避免对方前点抢射，记住这些要点，不久就能成为一名合格的门将了。

一个好的守门员不仅必须和其他场上队员一样竭尽全力，还必须在困难时刻帮助整个队。


门将中的传奇，前苏联门神“八爪鱼”雅辛

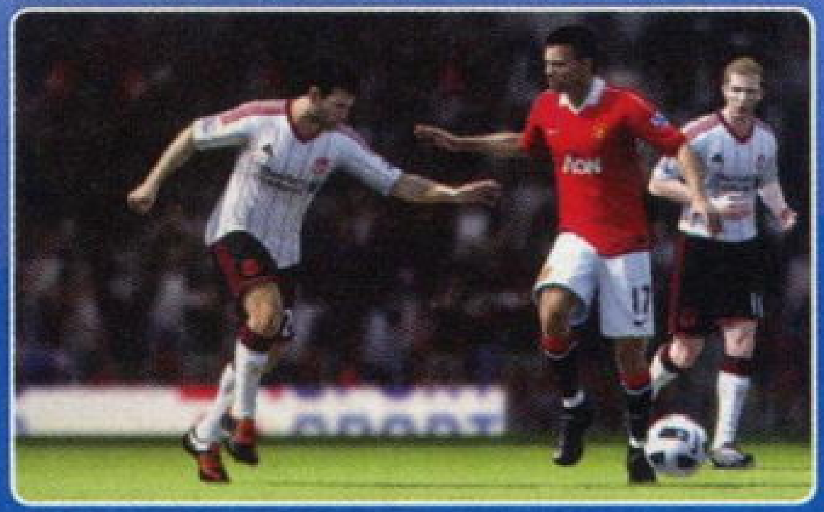






Part. 2-5 值得注意的一些小细节

（1）本作拟真程度非常高，球员身体的判定很大，还记得2007年欧冠半决赛米兰客战曼联的比赛吗？卡卡在突破的时候，海因策被积极回防的埃弗拉撞翻，结果直接送给了卡卡一个单刀，这种情况在本作是可能发生的，只要球员间出现身体接触，两个人都会有反应，可能双双倒地，因此我们要随时观察场上形势，避免措手不及。人物判定加大的另一个改变是倒地球员也成为了障碍，当我们和对手同时倒地而我们先起身的时候，不要直接带着球就试图跨过对手的身体发动进攻，肯定会被截下的。



（2）细心的玩家可能能发现本作的裁判尺度是变化的，除了裁判个人倾向外，你的表现也能一定程度上起到作用，比如你对一名球员采取砍树战术，那么无论你后几次砍树砍得多么轻，裁判都有可能出牌。所以为了大局起见，平时不要把犯规当成家常便饭为好。

（3）关于战术犯规，其实如果能够追上对方进攻球员并和他产生身体接触的话，就不要战术犯规了，本作对战术犯规判罚很严，如果你是最后一名防守队员的话，铲倒对方带球球员基本上就是一张红牌，而追上他一路和他纠缠下去，那么他是很难起脚射门的，门将扑到球的几率不低，总之，不要脑子一热就学德容，罚下一人的话面对高等级的AI就很难翻盘了。要做到加图索那样，凶悍，但是绝不轻易犯规。





连教练也说我是个天才而不太刻苦训练，其实这是很简单的道理，因为足球是一项艺术，是需用脑子去踢球的！


伦森布林克

比克鲁伊夫效率还要高的荷兰锋线杀手

生涯模式指南 CAREER MODE

本作重头模式——生涯模式的简介及上手全程指南

生涯模式（Career Mode）是本作游戏模式的一个重头，几乎所有的精华都在生涯模式里，如果没玩生涯模式，真可算没有玩过《FIFA 11》。生涯模式有三种游戏方式：球员模式，经理模式和球员－经理模式，其中球员－经理模式是本作新加入的，既能体现出作为一名经理运筹帷幄的风采，也能展现作为一名球员在球场上决定比赛的能力。可以说是本作的核心模式，下面我们就开始为大家介绍这个神奇的模式。（球员模式和经理模式和前作相比变化不大，就不赘述了）

本模式需要自创一名球员，让他加入一支球队，然后你同时作为这支球队的经理，统管整支球队，比赛的时候既能扮演教练控制全队，也能亲自上阵纵横捭阖，说白了就是球员模式和经理模式融合在一起。

Part.3-1 创建球员

笔者选择的是 Use Virtual Pro 模式，另一个模式可以自由调整球员能力，所以挑战性比较低。

在创建球员的最开始的界面从上到下依次是：

- ●姓
- ●名
- ●外号

这个部分就是说媒体有时会用 XXX（一个球员的名字）来称呼你，比如说这项填了梅西、选择了 AC 米兰队，他们就会称你为 AC 米兰的梅西，但是概率貌似不高。

- ●球衣上的名字
- ●号码

大家可以像阿圭罗那样，姓阿圭罗，名塞尔吉奥，球衣上的名字却叫做 KUN，当然，为了让这个名字名震欧洲的时候不会显得太怪异，还是循规蹈矩一些比较好。

然后就是一个比较重要的部分，决定你的场上位置，下面的三个选项依次为：

- ●位置
- ●所在方向（比如中路或左右边路）
- ●类型



下面为大家分别介绍这些位置：

门将	TRADITIONNAL（传统型）和 ACROBATIC（激情型）
后卫	中路：STOPPER（防守专家）和 SWEEPER（清道夫） 边路：FULLBACK（防守型）和 WINGBACK（边路飞翼）
中场	中路攻防：PLAYMAKER（组织核心）和 BALLWINNER（万金油）和 BOX TO BOX（巡游者，进攻时禁区里抢点，防守时充当一名中卫） 边路：BOX TO BOX（巡游者）和 WINGER（魔翼）
锋线	TAGRGETMAN（桥头堡）和 CREATOR（影锋）和 FINISHER（终结者）

球员位置分类解析

两种门将类型中，传统型门将禁区内守门能力比较强；而激情型门将助攻和出击的能力比较强。

中路的两种后卫，防守专家断球和阻断能力强；而清道夫身体出众，破坏和犯规的能力比较出色。

两种边后卫，防守型边卫防守和补位能力出众，位置感很好；而边路飞翼会频繁地插上助攻，速度传球能力都不错。

中场的中路三类球员，组织核心的位置可前可后，传球组织能力都不错，但是防守一般是弱项；万金油能力平均，什么位置都能打，是万能的角色；而巡游者的职责非常极端，进攻时去抢点，防守时防到禁区里，但是不负责组织的责任，所以技术略糙。

中场边路两类球员，巡游者的职责和中路的差不多；魔翼就是极端偏向进攻了，速度技术都不错，但是防守能力极端缺乏。

三种前锋，桥头堡身高体壮，头球回做能力强，技术一般比较粗糙；影锋技术比较全面，既能传出威胁球，也能接前锋回做自己射门得分；终结者的射门能力非常出众，但是其他技术就相对比较糟糕了。

选择什么位置都是随大家的意，但是随便怎么选，初始能力都不会高到哪里去，虽然也算是欧洲中游球员水平，但是要在大俱乐部立足还是得经过锻炼的，好在，我们不用担心教练不派你上场的问题啦。

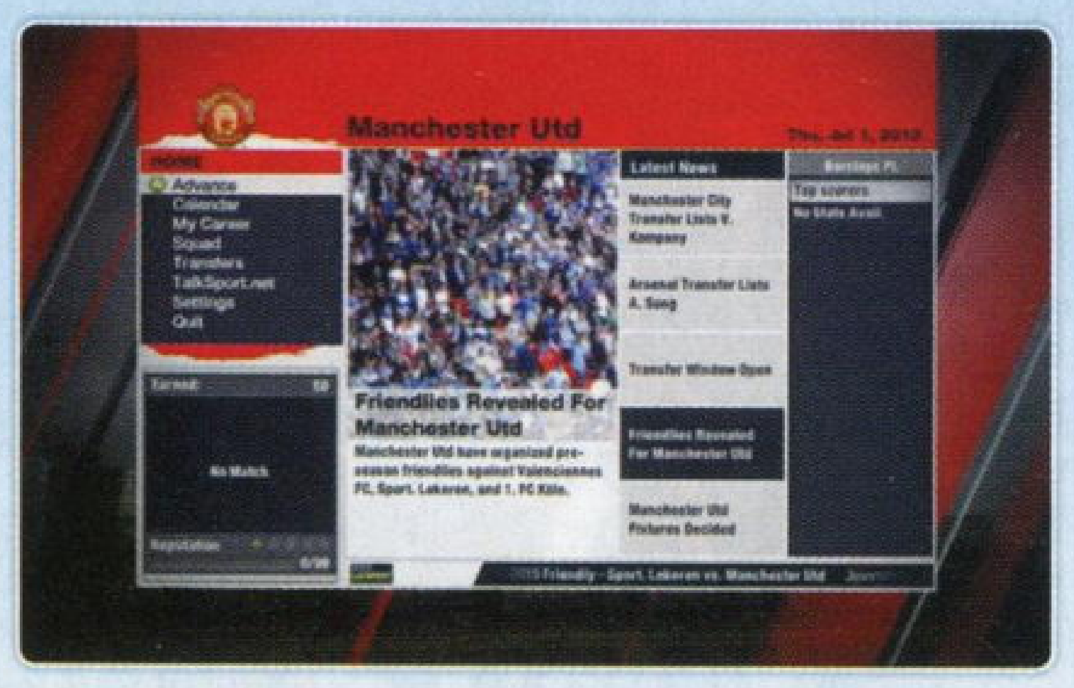
最后选择自己执教的球队，一般来讲这个球队在自己的位置上不能太过拥挤，当然也不能完全没有自己这个位置的球员，这样既能避免在初期我们自己的化身成为鸡肋，也能避免自己的分身初期能力不足导致全队实力受影响。尤其是想自己扮演门将的玩家，门将能力不足的话面对强队经常丢很多球。

Part.3-2 季前准备

创建完球员之后就进入球队调整阶段，这下我们可以确定肯定有一个新援了，那就是我们自己，处于培养的考虑，下面购买球员的时候就不要购买位置重叠的了。

主界面从上到下的选项依次是：

- ●进入下一天
- ●赛程表
- ●生涯纪录
- ●阵型设定
- ●球员交易
- ●各项数据及新闻
- ●系统设定
- ●退出



游戏的时间是一天一天进行的，因为在交易窗口打开时，你可以随时按 B 键停在某一天，购买或卖出球员，在赛季中每一天都有可能发生随机事件，比如助理教练告诉你哪些球员最近表现出色，建议当主力，而哪名球员受伤缺席几周等等。

赛程表可以帮你制定合适的战略，比如连续几轮面对强队的话要做好主力轮休等等。

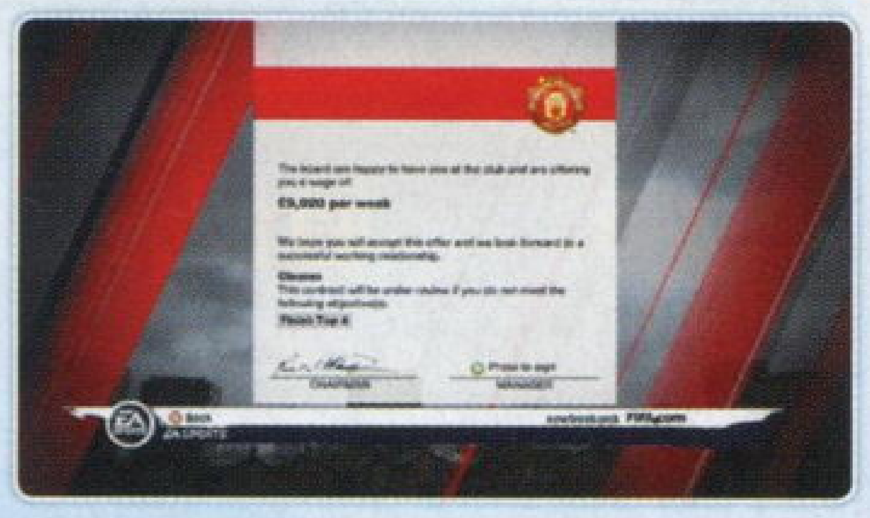
生涯纪录能记录你的战绩，适合退出游戏前看一看。

阵型设定是个重头，守则在后面讲。

球员交易是建队核心，后面也会讲到。

各项数据和新闻可以帮你了解其他球队的动向。

了解了主菜单的选项我们就可以开始建队了。



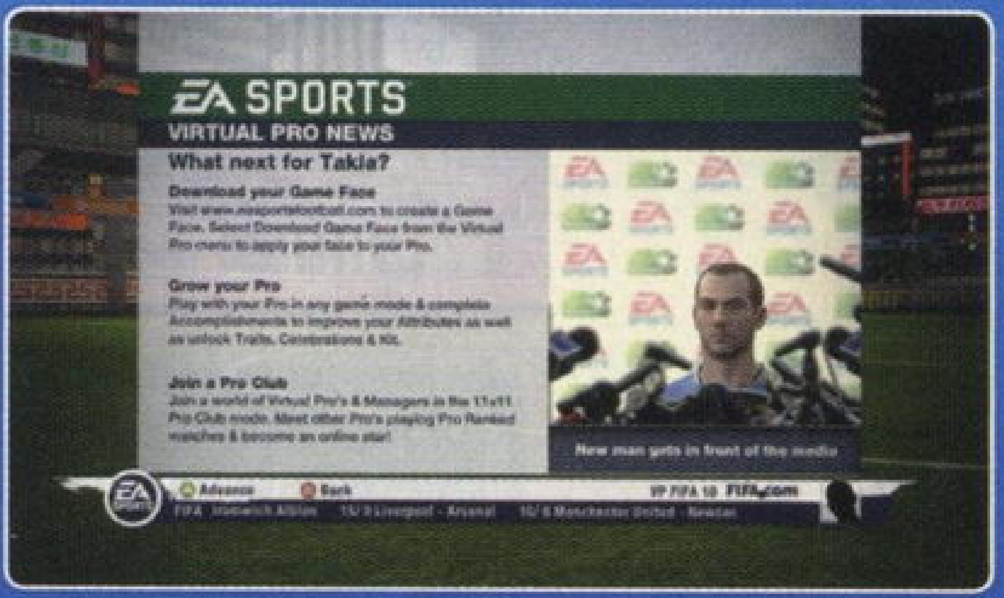
交易球员

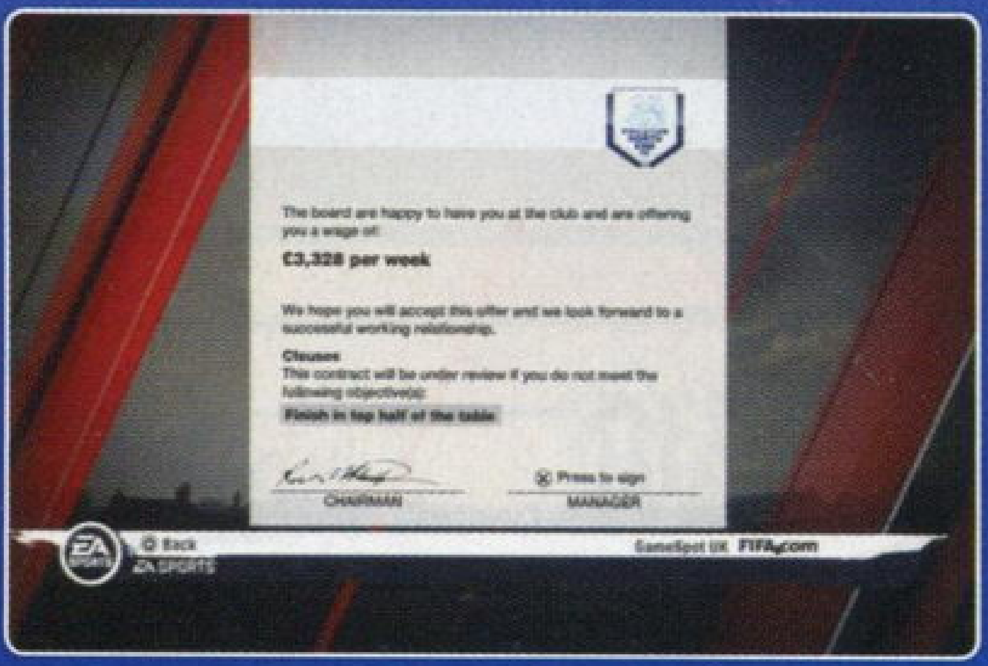
在交易球员界面，我们可以买卖球员，每个球队一上来都会给一笔转会资金，各队都会不同，并不是大球会一定给的多。

首先是购买球员（不推荐租借，因为租借球员在你这里表现好的话再想买下的话对方立即会开出天价，比如笔者米兰的伊布拉希莫维奇，游戏里没有先租后买这种交易系统），进入购买球员菜单后左侧是搜索栏，可以按范围搜索两个能力，比如门将的话就搜索 GK POSITING 和 GK REFLECTING，以此类推。搜索出的球员会按能力高低从上至下排列选定心仪的球员就可以开始交易了，我们可以给这个球员开一个价码，随便开一个就行了，因为对方是不会接受的。然后过一段时间，他们会给你回一封 Email，肯定是"YOUR PRICE IS TOO LOW"然后信中他们会提及一个价码，这就是他们接受的底价，

放心，肯定至少比你原来的报价多一位数。然后你决定买或不买，第一个赛季的资金要买世界巨星级别的话只能买一个，你要是选锡耶纳之流的话说不定半个也买不到，本作很人性地没有交易成功率，因为只要你给足了钱，他们都会愿意卖给你的，可能是今年曼城的烧钱风暴的影响吧。买球员的准则是补弱，但是尽量不要跟你的化身位置重叠。不要像某西班牙首都球队一样不管适不适合自己的战术反正谁有名买谁，那样的结果肯定是最后会某个位置堆积了过多的球员，其他位置都是软肋，而且工资压力就足以把你压垮了。买球员贵精不贵多。

有买就有卖，肯定用不上的球员就可以卖





掉了，如果大家不是像笔者那样坚决不丢下任何一名球员的话。卖球员时有四个选项从上到下依次是出售（直接所有权转让），短期租借（三个月，能力可成长），长期租借（一个赛季，能力可成长），解雇（支付违约金，减少工资开支，其他球队可以免费签入），比较实惠的做法是把队伍里能力较低但是年纪很轻的球员（当然，是那种肯定打不上比赛的）都租出去，这样能节省一大笔工资开支，一年之后再收回来的话还能收获能力成长，可谓一举两得，然后老将就让他们自然退役好了，当打之年的球员最好不要出售，因为一个赛季打下来，伤病等等因素会让你在人员调配上觉得捉襟见肘，多一个替补总是好的。

阵型设置

买定了球员就可以根据实际情况调整阵型了，阵型设置有两个准则：一是符合人员搭配特点，比如巴萨显然不适合防守反击，而让米兰打压制型打法也会让老将们纷纷抽筋。至于什么阵型适合什么打法，相信大家不用我一一解释了，只是提醒大家一点，433 和 442 阵型比较适合大多数球队。第二个准则是要让自己的化身有对位的位置可以选择，比如一名影锋在标准 442 的阵型里可能就找不到位置，而调整为 4411 则能适材适所，当两个准则不能统一时，以第一条为准，球员后天可塑性还是很强的，只要位置不是差太多，还是能适应的。

不断地根据阵型买球员，过几年就能形成一支成熟的球队了。



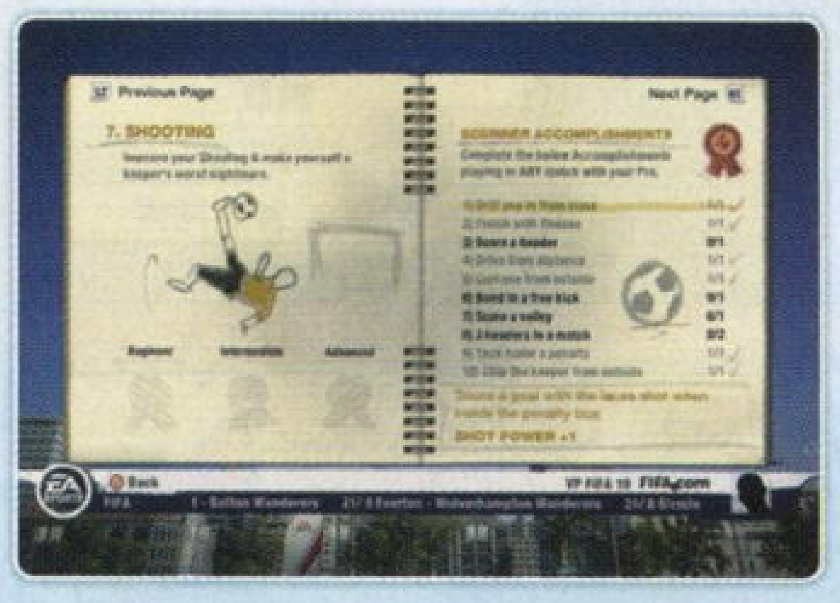
Part.3-3 赛季开始

首先要了解的是比赛的进行方式，本模式的比赛进行有两种方式：用Be A Pro模式进行或者按常规比赛模式进行。值得一提的是，只有你的化身进入首发阵容的时候才会出现Be A Pro模式的选项，其他方式，哪怕中途把自己换上都是玩不了Be A Pro的。建议在游戏进行初期不要用Be A Pro模式进



行比赛，因为自己的化身能力比较低，在场上的作为有限，在初期需要保证获胜的比赛中最好不要只控制自己比赛。因此，初期我们最好在比赛大局已定的情况下换上自己的化身。

本作的能力成长也非常特殊，不是那种每场获得经验值的模式，而是通过自己的表现在ACCOMPLISHMENTS中获得成长，什么是ACCOMPLISHMENTS呢？简而言之就是挑战系统，里面有各种各样的挑战，比如传球X次，远射X次，助攻X次等等，完成之后就可以直接提升若干点的能力，当你的化身在场上时，按START进入主菜单就能发现ACCOMPLISHMENTS选项，进去之后就能发现不同的挑战，每个挑战下面都

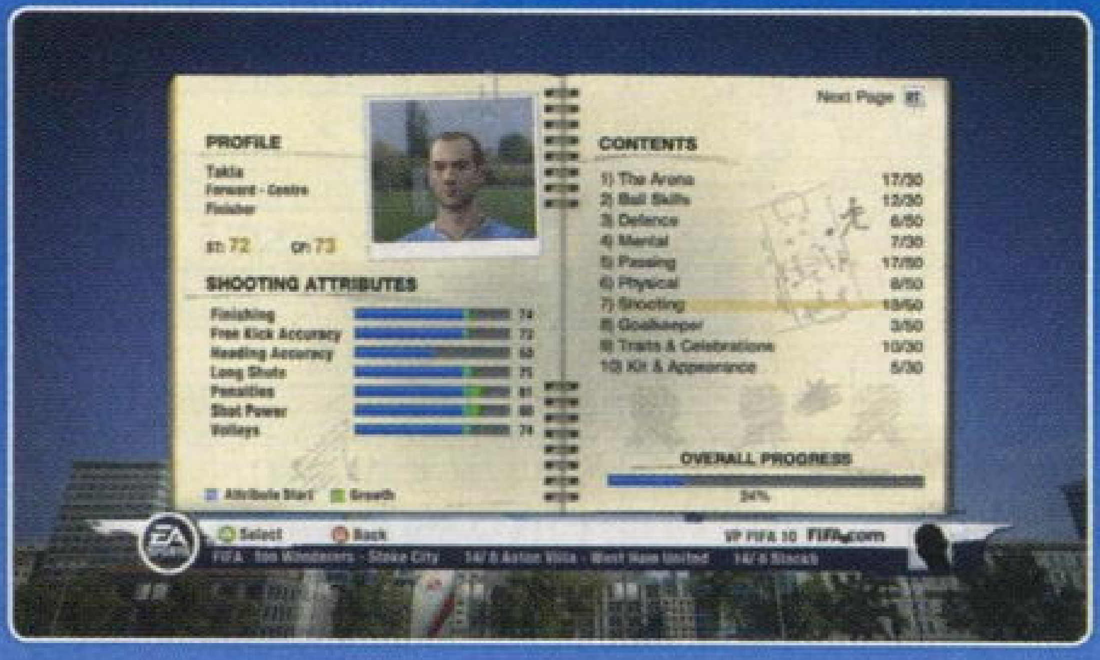


有明确的解释告诉你完成的条件。提升能力的话应该以提升本身就优秀的能力为主，比如边锋提升速度和长传能力，锋线球员提升射门能力等等，这些能力成长得差不多之后可以适当选择提升一些其他能力，比如后腰在防守能力比较出众的情况下练习一下射门能力也是能丰富打法的。但是千万不可贪多。样样精通只能样样稀松，如果希望集中练习某项能力的话可以选择在面对一些弱队的时候反复多次做同一动作。比如希望提升传中，那么就在边路接球就传，队友也要把球多送给他；希望练习远射就把所有的远射机会都交给他，当然，要在比赛稳操胜券的情况下。这样用不了多久就能把某些能力练上去，我们的化身也就能独当一面了。

完成比赛的话会得到一些奖金，还有一些声望点数，声望的作用就是让那些人卖你球员的时候不至于狮子口张得太大。每年冬季的转会期是补强球队的好机会，这时候不适合购买大牌球星，但是买一些实惠的年轻球员还是很合适的。当然，笔者是在欧洲打联赛，K联赛等等可能时间跟欧洲有一些不一致，不过大体的流程就是这样。

Part.3-4 技巧及补遗

（1）虽然很多人都知道了，不过我还是要在这里唠叨一句，本模式的评分系统不只是按照比赛贡献衡量的，更重要的是看你是不是一个真正的“Pro”，就是说你是不是能完成这场比赛你应该完成的使命。比如你要是一个边卫却经常赖在对方半场不回来的话也是不会得到好评价的，球员偏离自己应在位置的话脚下会出现黄圈和箭头提醒你，如果不是有很好的机会，那么还是赶快跑



回去吧。

（2）经笔者多次实践，本作最难练的能力是铲球，铲球不犯规才算完成规定动作，各位玩后腰或清道夫的玩家可能有够头疼，那么笔者介绍大家个小窍门，就是站着不动等球慢慢往前滚，对方正面上来抢球的话就立即按B放铲，基本上百发百中，斜一点也没关系，可以自己把握。如果对方上来从后面掏你的球就不要铲了。

（3）买球员的时候国籍也要注意一下，有些小国大球星是铁定会在国际比赛日离队的，然后说不定带着伤就回来了，反之一些大国的球星不会很频繁地被召入国家队，尤其是那些本身就不在默认主力首发阵容里的人（比如法布雷加斯）。

（4）完成ACCOMPLISHMENTS可以在生涯模式的比赛中，也可以在其他模式中，因为球员一旦被创建到球队里并存了档，那么这名球员就会出现在其他模式中，比如友谊赛、杯



赛模式。这样提升能力的途径就多了很多。另外，在读盘画面的训练模式中也是可以提升能力的。

（5）本作的自动存档似乎无法关闭，对比赛结果不满的话可以直接按导航键退出游戏重进读档。

结语

说了这么多，其实还是一些东西没有研究到，本作的系统确实非常博大精深，值得研究的东西很多，每一个节点都能引出一条支流，如果有时间的话，还希望和大家探讨《FIFA 11》的技术问题。



文 八重樱 美编 木仙

通关时间：故事模式约为 27 个小时。

大神传 小小的太阳	Capcom		动作
NDS	大神传 ~小さき太阳~		日版
	2010年9月30日	1人	5040日元
	无对应周边		对应玩家年龄：全年龄

虽然并非是四叶草亲历亲为的作品，但作为《大神》的续作来看，《大神传 小小的太阳》的表现还是有不少可圈可点之处的，而且在剧情方面也顺利地挖好了大坑，后续作品肯定少不了的。但在一些细节方面，仍存在着较大的改进空间，例如笔神的数量、更多的收集要素等等，期待下一作可以有更好的表现吧。本期攻略本想兼顾剧情与流程，但写完之后发现字数严重超标，只能委曲求全删掉了不少剧情陈述，在此只能对大家说一声抱歉了 orz。

攻略透解 GUIDE THROUGH

系统介绍



基本操作

按键	作用
十字键	控制方向
A 键	回避
B 键	跳跃
Y 键	普通攻击
X 键	放下／背起同伴
L 键 or R 键	进入画卷模式

战斗评价

本作的战斗评价同《大神》一样也分为神、松、竹、梅、凡 5 个等级，分别由讨伐时间（消灭敌人所用时间）、痛手（受伤程度）以及同伴协力（同伴攻击的次数）这三个因素共同决定。战斗评价越高，越能获得更多金钱奖励。

幸玉

本作升级不是靠战斗，而是靠幸玉。取得幸玉的方法很多，主要是完成 NPC 交给的任务、让枯萎的樱花树开花、净化被污染的荒地、还有吹散蒲公英等，最高可升到 10 个太阳器和 10 个墨葫芦，之后再获得幸玉也不会升级了。

难度选择

本作有两个难度可以选择，普通模式（上）无法自动回墨，为避免出现战斗到一半没墨可用的尴尬情况出现，应在 BOSS 战前多预备一些回墨用的道具。另一个难度为简单模式（下），不但可以自动回墨，而且战斗难度也低一些，适合初心者。

神器

小照作战时所使用的武器分为三大类，分别是镜、剑、勾玉。就攻击力而言，剑最高，勾玉最低，但勾玉的攻击范围最大，用来清理沿途出现的小杂兵比较合适。与妖怪作战时，在它 HP 为零被吹飞的瞬间使用特殊攻击（大多是“一闪”）把妖怪一分为二，就有可能获得强化神器所必须的妖怪素材。妖怪素材共有三种，分别是妖怪の小骨（天邪鬼、骸贝、朱目古末玖利掉落）、妖怪の皮（蛇帯、冰唇古末玖利、鬼胡桃掉落）和妖怪の肝（濡女、炎兽、冰兽、雷兽、神兽掉落）。要强化神器，不但需要妖怪素材，还需要“商卖繁盛の小判”这一道具，此道具在游戏中最多可取得 8 枚，只要拿到其中 5 枚就可强化出全部神器。

神器一览

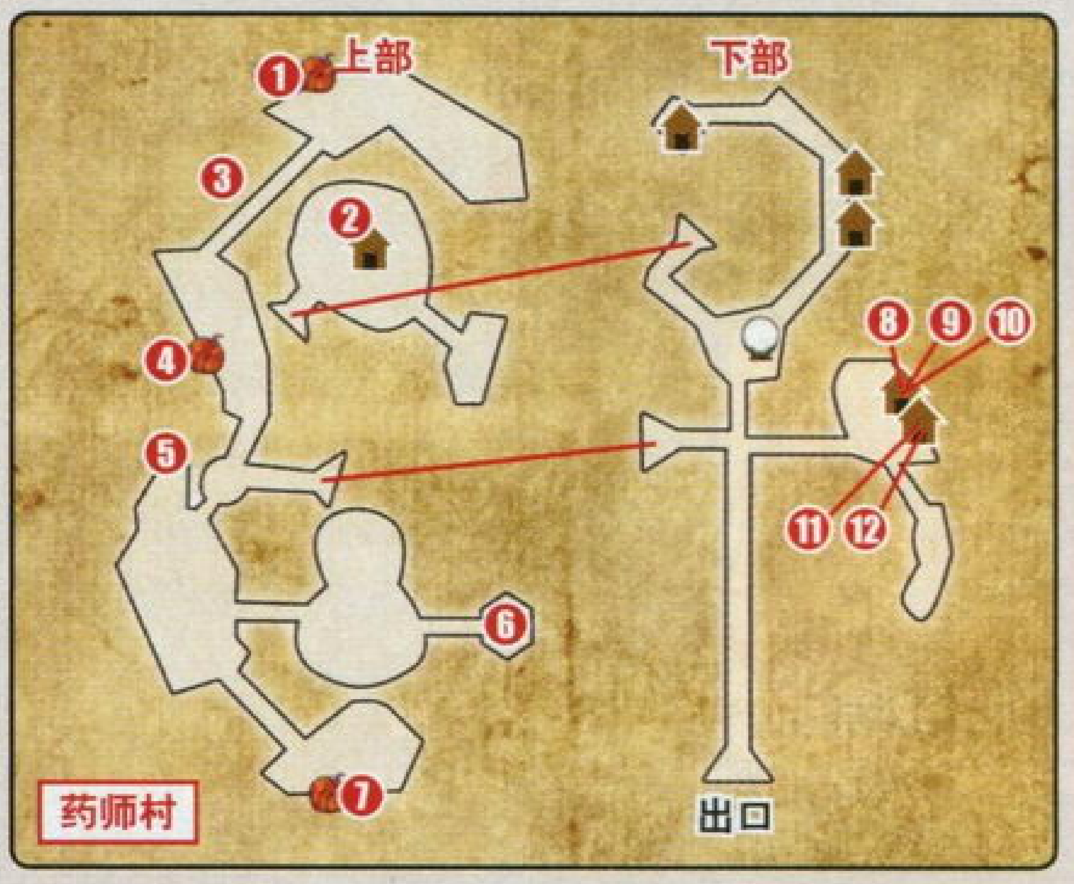
名称	取得条件	所需素材
真经津镜	初期入手	无
真澄镜	强化入手	10 个妖怪の小骨
净玻璃镜	强化入手	10 个妖怪の皮、10 个妖怪の肝、5 枚商卖繁盛の小判
都牟刈太刀	五重塔的宝箱中取得	无
布都御魂剑	强化入手	20 个妖怪の小骨、5 个妖怪の皮、1 枚商卖繁盛の小判
天羽々斩	强化入手	5 个妖怪の皮、20 个妖怪の肝、5 枚商卖繁盛の小判
足玉	西安京贵族街的宝箱中取得	无
斩返玉	强化入手	15 个妖怪の小骨、10 个妖怪の皮、1 枚商卖繁盛の小判
不退转勾玉	强化入手	15 个妖怪の皮、10 个妖怪の肝、5 枚商卖繁盛の小判
森罗万晶	二周目取得	无

流程攻略

天照消灭常暗之王之后过了九个月，一团漆黑的瘴气突然出现在位于两岛原北部山坡上菅原道真的墓地的上方，伴随着一声惊天巨响，刻有菅原道真字样的墓碑被瘴气劈成两截，紧接着，瘴气便开始向中津国的四面八方扩散开来……

药师村

正在药师村叫卖天照画像的一寸遭到两只天邪鬼的前后夹击，危急关头，一匹酷似天照、身背神器的小白狼挺身而出，救下了一寸法师。此处玩家将迎来第一场杂兵战，因为只是教学模式，所以只要不停地按 Y 键就可以轻松取胜。战斗结束后，瘴气也飘到了药师村的上空，根据画面提示按下 L 或是 R 键之后在天



1. 铭酒 钢のタマシイ	
2. 神骨顶	
3. 黄金のヒョウタン	
4. 钢のコブシ	
5. 御神墨	
6. イッスンの杰作 5 の欠片	
7. 亥の土雏	
8. 木雕りの熊	
9. 破魔札	
10. 御神酒（温泉）	
11. 中御神酒	
12. 黄金のヒョウタン	

地图注解：辉玉　存档点　对应宝箱

©CAPCOM CO.,LTD.2010 ALL RIGHTS RESERVED

空中画一个圆圈就能令太阳重现。这条继承了太阳神力的小狼正是天照大神之子，简称：小照。为了弄清更多详情，一寸提议一起去找神木村的木精咲耶。

神木村

来到神木村最尽头的神木树下，正在与咲耶交谈之际，瘴气化为巨雷将神木树从中间一劈为二，咲耶也因神力丧失而失去了踪影。之后天空中出现龙形的星座，用画笔将星座的轮廓描绘出来之后就能得到苏神之子，再用画笔描出神木树的轮廓便可令树干恢复原样。但此时的小照还没有足够的力量令神木树开花，因此一寸建议要帮小照找个新同伴展开冒险。回到村中，由于刚才瘴气的影响，村民们都变成了石头人，调查三个石头人后一寸提议到神州平原看一看情况。

此时的神州平原也惨遭瘴气污染，跟随箭头再回到神木村的高台上，在空中画出太阳解开村民的石化诅咒。回到村中触发剧情与强制战斗，结束后用苏神帮阿姨修补稻草人，入手成长所需的幸玉。在村门口与须佐之男交谈，他似乎之前就认识小照，但小照却对此毫不知情，是须佐之男认错人了吗？



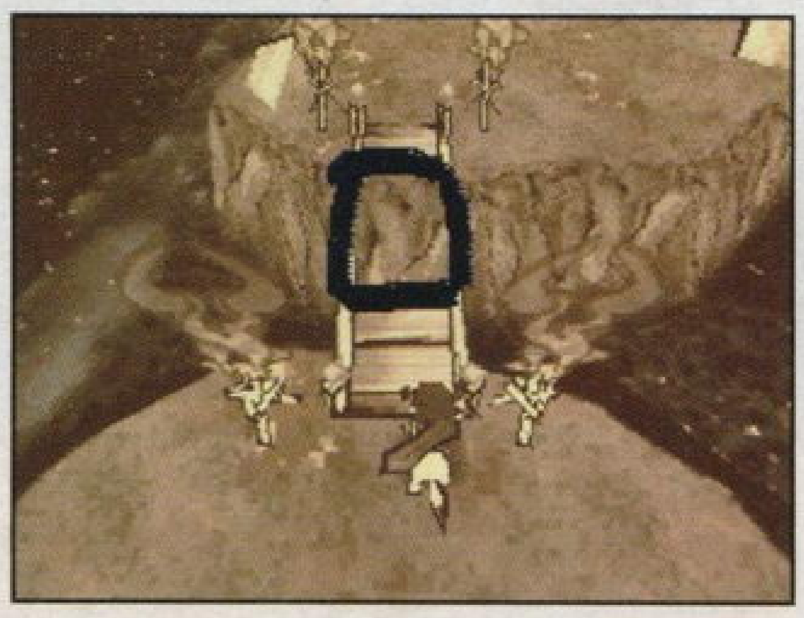
回到存档点附近，看到一位少女正在哭泣。正要打听详情，须佐之男和奇稻田姬之子——国主从天而降。这小子看似继承了其父的勇猛，实则却是个不折不扣的胆小鬼，当听到小女孩哭泣的原因是因为母亲的镜子被妖怪夺走之时，顿时吓得冷汗狂流。但一寸怎能放过这块送上门来的肥肉，立即使出激将法重燃国主斗志，于是小照便和国主组成拍档，准备去妖怪那里夺回小女孩的手镜。

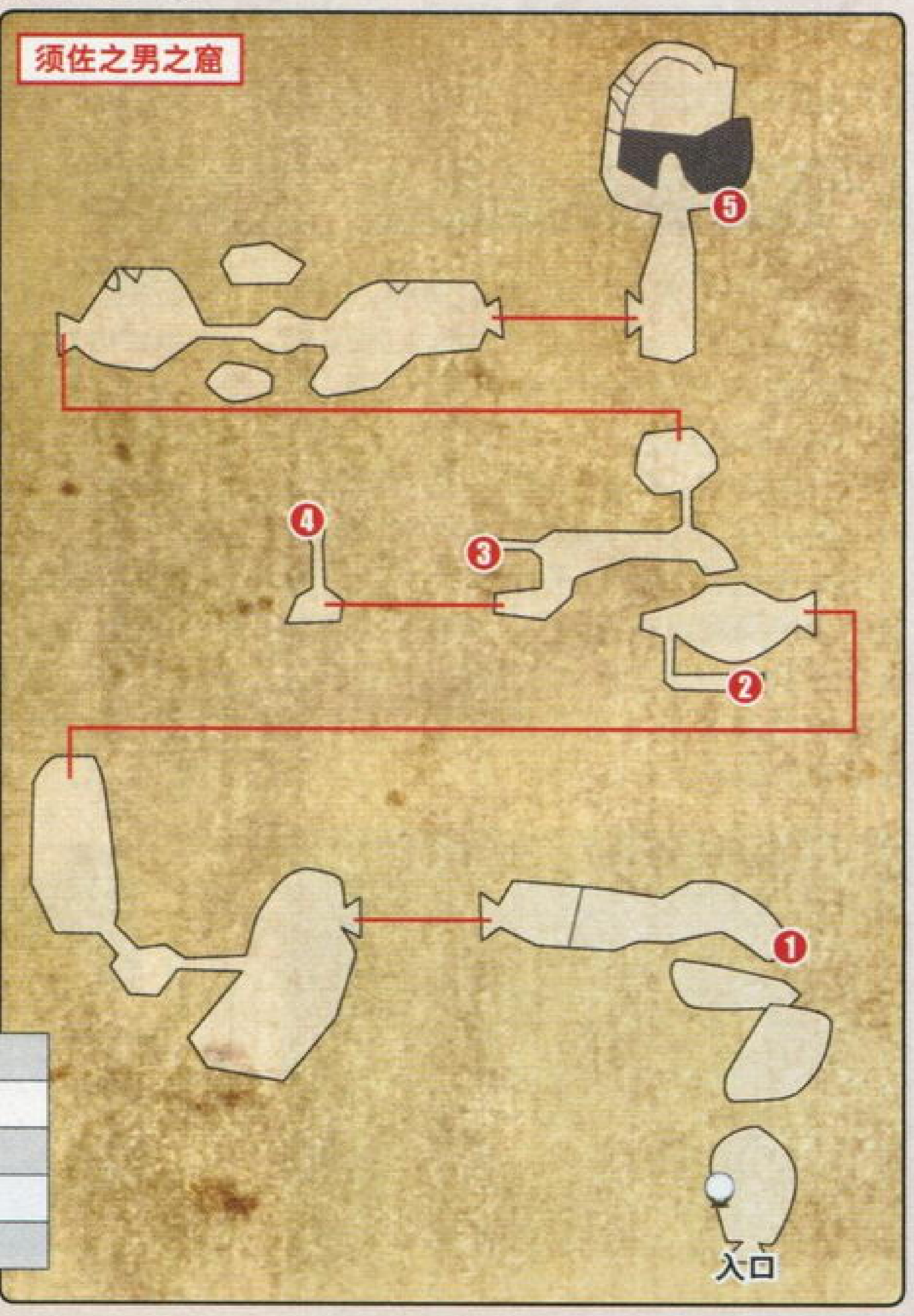
1. イッスンの杰作1の欠片
2. ビー玉
3. イッスンの杰作1の欠片
4. 御神墨

须佐之男之窟

国主要求测试一下小照的能力，于是驮着他来到神木村高台，按B键跳入须佐之男之窟中完成试炼。调查正前方的断桥，用画笔将断掉的部分修补上就能通行。踩动机关开启通往对岸的木桥，抵达对岸后往左侧方向前进，前方的两条通路都承受不起一人一犬的重量，一踏上去通路就会断掉。此时应按X键将国主放下，小照自己先跑过桥踩开机关，木桥就会出现，再跑回国主所在地，按X将他背起来后继续前进即可。下一场景，画面上方可看到勾玉之门，因缺少一枚勾玉所以无法开启。勾玉隐藏在该场景最下方的宝箱内，需要小照放下国主独自取得。开启勾玉之门后，调查左下角的石像可获得导神之子，利用它就能通过那些闪着红光的通路了。之后的小关卡都需要用“辉迹”来解开，注意沿路有机关，在引导国主时应加以回避。来到须佐之男的石像处，在剑刃上画上小花后，天空中会出现新的星座，描绘后获得“一闪”的能力。活用“一闪”解决掉出口处的一群杂兵后，就可以回到神木村了。

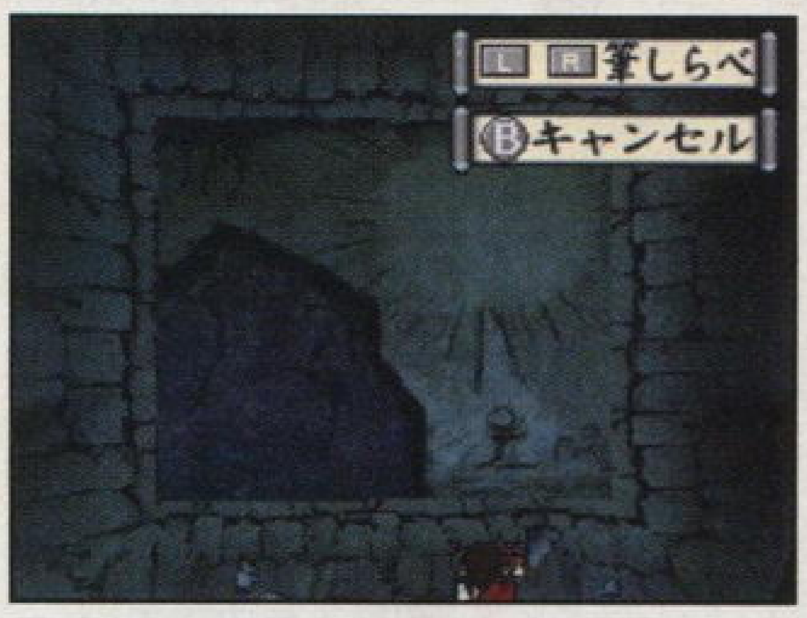
神木村村口被巨石挡住了，而且须佐之男就站在门口，这个儿子控显然是不打算放国主和小照出门的。没办法，我们只好先前往奇稻田姬的家中，用笔神之力修复破损酒桶，再到村口与须佐之男对话一次，之后前往须佐之男的家中，在地下一楼用“一闪”取下右上角的酒，交给须佐之男，把傻老爹灌醉后就能前往神州平原了。





1. イッスンの杰作1の欠片
2. 勾玉の键
3. イッスンの杰作1の欠片
4. 御神墨
5. 辰の土雏

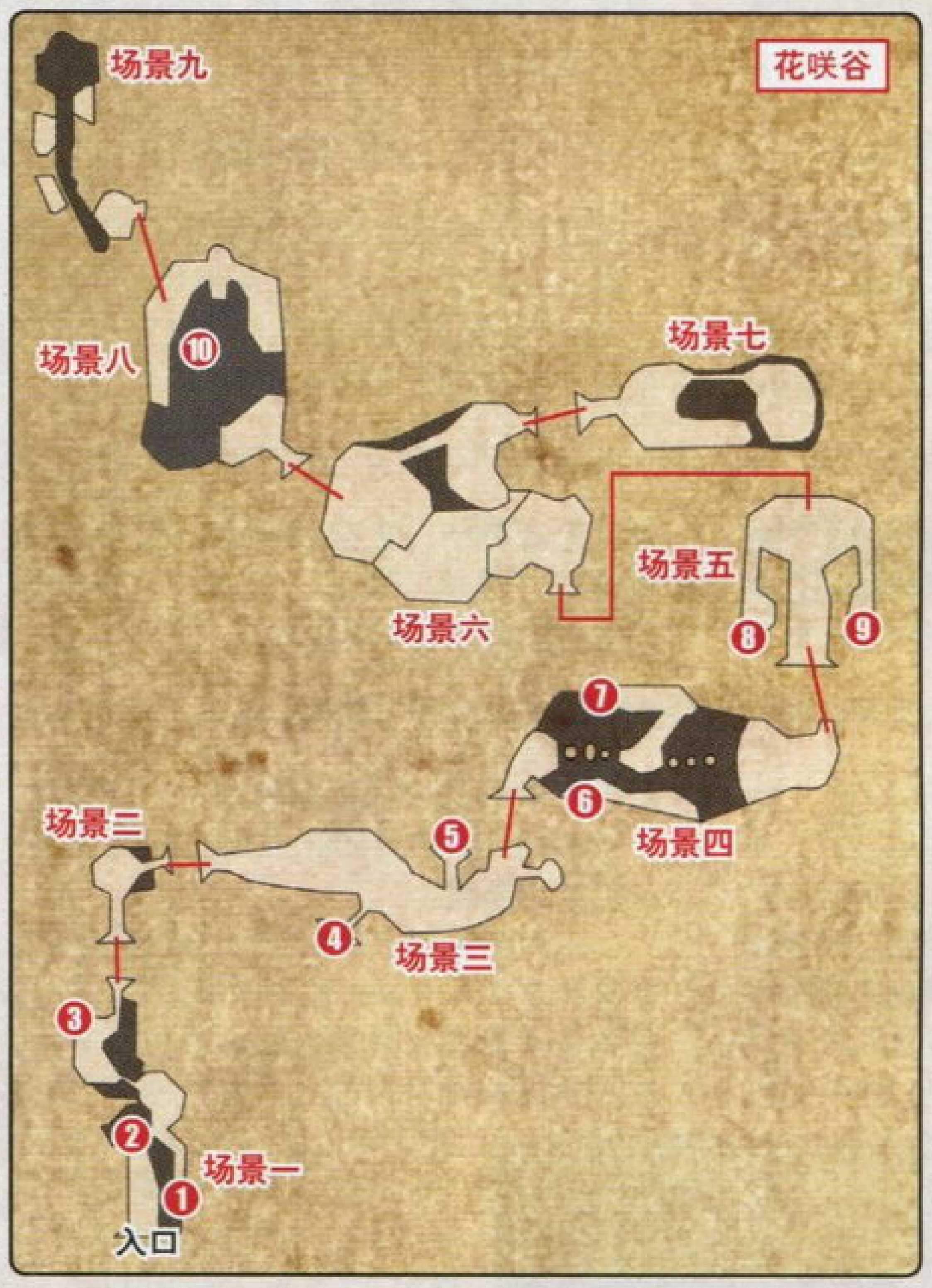
花咲谷



小女孩的手镜是被妖怪带到花咲谷去了。花咲谷位于神州平原的西北角，修复墙壁上开启花咲谷大门的装置后，来到装置旁边的小屋，与无名男对话，得知这个装置要十个成年男子才能转动。离开小屋时，酒醒的须佐之男赶到，帮助儿子打开了大门。

进入花咲谷，用“一闪”切开挡路的巨石，走进山洞。调查右侧壁画，用“画龙”将左下角缺失的部分补完，再在右上角补上太阳，壁画的下方就会出现通路了。沿路会有不少小蛤蟆怪来碍事，不必恋战，快速通过即可。在场景尽头让国主踩开机关，门就会打开。进入下一场景，斩开石桥尽头的石头，浮木就会漂下来搭起通路。前方两个机关之间有铁刺，要先让一人踩住左侧机关停止铁刺活动，另一人过去踩右侧机关，再把同伴叫过来。然后两人一起打开蓝色机关，进入第五个场景。正前方的岩石要国主与小照两人合力斩开，斩开后有场强制战斗。第六个场景只要切开挡路的石头就能一路前行了。七个场景中，要国主和小照兵分两路，国主从水幕下方的通路前进去踩黄色机关，小照则负责红色踩机关来关闭阻挡国主前进的水幕。成功之后两人在石像前汇合，调查石像获得“樱花”。原路返回第六个场景，将此处的樱花树全部绽放，第八个场景的门就会打开。用“樱花”令水面上的莲花绽放，来到左下角让国主踩住红色机关，待水位下降后小照去踩水池中的黄色机关，进入第九个场景。用“一闪”砍断木头搭建起木桥(第四个木桥需要先修补之后才能砍断)，在场景尽头能看到一枚水晶球，用“樱花”将沿路的花苞绽放，水晶球就会一直滚落到第八个场景中。回到第八个场景，将水晶球推到高台的凹陷处，池水下降后中间出现了小小的塞之芽。先对它使用“樱花”，发现无效，再画出太阳，塞之芽便会迅速成长为一棵枯萎中的大树。再次对它使用“樱花”，依然无效，原来周围还隐藏着黑暗的力量，跳入身后的洞中，将迎来第一场BOSS战——大蟆怪。

1. ろくろ
2. アマテラス人形
3. 黑陶土(净化荒地)
4. 釉药
5. イッスンの杰作1の欠片
6. 白陶土
7. イッスンの杰作1の欠片
8. イッスンの杰作1の欠片
9. 赤陶土
10. 片吟の土雏



BOSS：大蟆怪

大蟆怪的攻击并不算复杂，第一阶段主要是砸地攻击和舌头攻击两种，跑到屏幕侧边就能躲开。它减少一定量的体力后会从水中一跃跳上高空再落下，趁其下落之时用“一闪”攻击它的肚脐，就能让它把塞之实吐出来。之后用“辉迹”控制国主捡起塞之实并将塞之实放到屏幕上方黄色圆圈的位置即可，如此反复三次就能战胜大蟆怪。有几点需要注意的是，1. 大蟆怪第一次吐出塞之实后会召唤它的蛤蟆小弟们前来帮忙，注意及时清理掉；2. 国主抱着塞之实时，大蟆怪会攻击他，好在它的所有攻击都可以被“一闪”取消掉；3. 大蟆怪第三次飞天后它的肚脐会被贝壳保护起来，在它下落时要先用“樱花”将贝壳打开后再使用“一闪”。击败大蟆怪后就能取得小女孩的手镜了。



神木村

把手镜交给小女孩后，进入画卷模式沿着镜子边缘画一个圆圈把破碎的手镜复原。然后令神木树开花，再来到神州平原。中途会触发剧情，国主告诉小照，须佐之男并不是自己的亲生父亲，他希望能够在不断的旅行中，一点点找回真正的自我。

●鹤的报恩 在阿伽塔之森入口帮助受伤的仙鹤后，后期返回药师村来到东北侧的民家中，与女子对话后，不要跟她上楼。先离开药师村一段时间再返回民家，再次与女子对话，可获得“商卖繁盛の小判”。(如果跟她上楼的话，会看到女子变回仙鹤的模样，但无法获得小判)



1. アマテラスの绘 2 (一闪)	
2. アマテラスの绘 3 (净化荒地)	
3. ビー玉	
4. イッスンの杰作 1 の欠片	
5. アマテラスの绘 4	
6. イッスンの杰作 4 の欠片 (疾风)	
7. アマテラスの绘 1 (一闪)	
8. イッスンの杰作 1 の欠片	
9. アマテラスの绘 5 (净化荒地)	
10. イッスンの杰作 5 の欠片 (红莲)	
11. アマテラスの绘 7 (一闪)	
12. イッスンの杰作 1 の欠片	
13. アマテラスの绘 6 (净化荒地)	
14. 御神墨	

神州平原

来到神州平原，先令塞之芽绽放，之后在地图东方不断飘出拼成 SOS 字样的黑烟，原来是花火屋生了重病已经快不久人世了，两人急忙赶回药师村求药。

药师村

刚走进药师村，就会看到身患重病的小女孩菖蒲昏倒在地。她非常喜欢看转瞬即逝的美丽烟花，所以想到药师村最高的高台上去欣赏花火屋的表演。结束与菖蒲的对话后，来到红胡子爷爷的家，红胡子表示自己的家被妖怪占领已经做不出药来了，既然如此只好由国主和小照来治退妖怪。三场杂兵战之后，与红胡子对话获得幸玉，再前往屋外制造太阳，就能培育药草了。剧情后，拿着药去找火花屋。

神州平原

康复的花火屋要为喜欢烟花的菖蒲制作一出盛大的烟花表演，但在他生病期间，妖怪们把他制作烟花用的材料偷走了。四个材料的所在地在地图上均用红色圆圈标注出来了，击败四处的杂兵后就可以回花火屋处交差领取幸玉了。

药师村

回到药师村欣赏烟花的高台上，触发烟火大会剧情。天空中会出现笔神，描边后得到新技能"辉玉"。之后就可以穿过神州平原前往阿伽塔之森了。

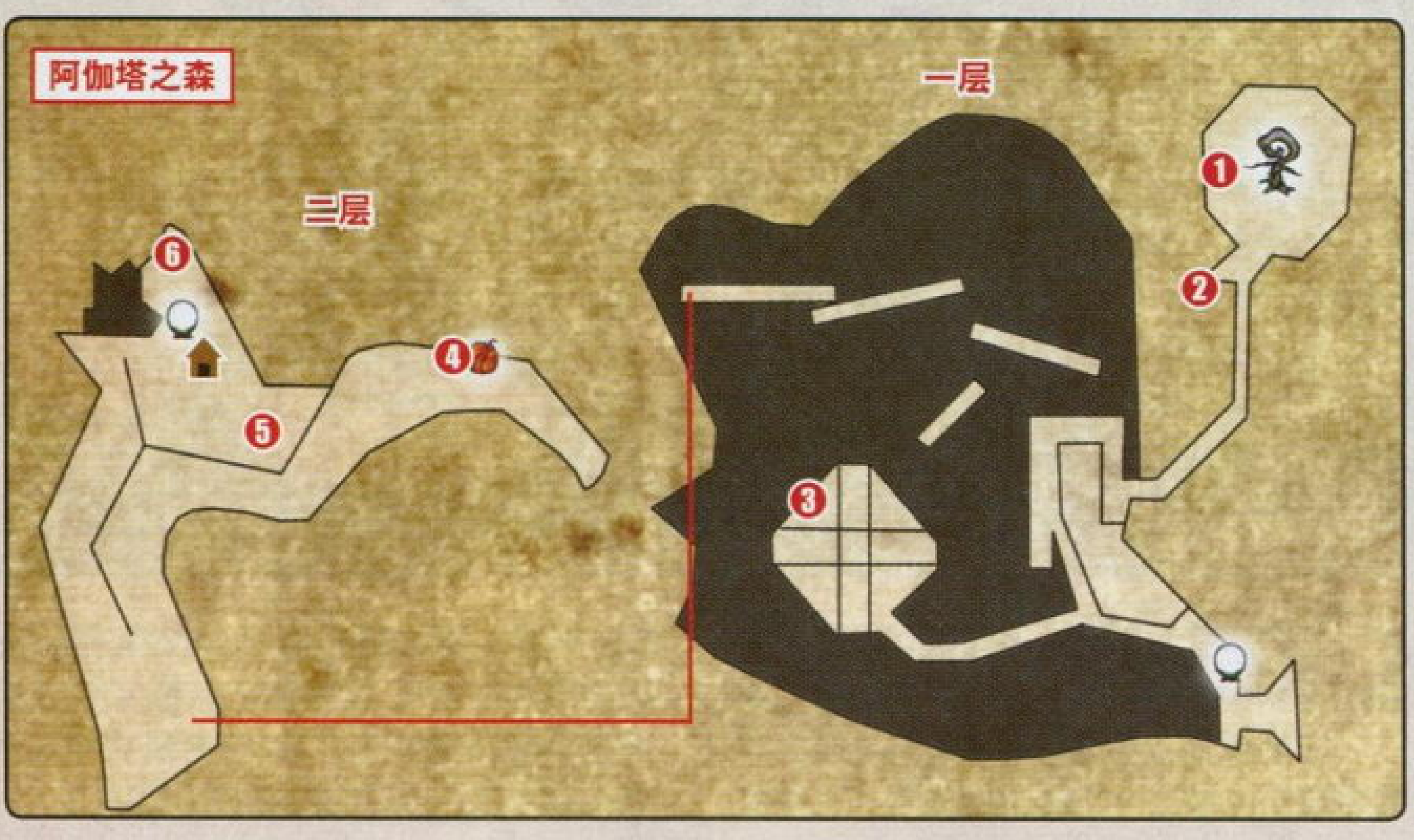
阿伽塔之森

穿过一条狭长的隧道，出现在眼前的就是被洪水淹没的阿伽塔之森了。顺着水面上的桥穿过右侧的洞穴来到塞之芽的所在地。令塞之芽绽放，阿伽塔之森的瘴气就会消退一些，露出更多可供行走的区域。抵达被水淹没的屋顶，让水中的莲花绽放，并使用"辉玉"炸开碎石，搭建起新的通路，一路来到岸边。

来到岸边和子狩交谈后，往回走不远，就看到水中有一只人鱼少女在嬉戏。这只名叫奈奈美的人鱼自称和小照是朋友，而且还提到小照有一位金发的同伴，难道又是认错人了吗？穿过鸟居来到占卜婆婆的临时帐篷中，支付 500 两昂贵费用求得占卜结果，并入手一块大白布。依占卜婆婆预言所示将 5 只鬼火连成五角星的形状，通往鬼火市场的大门就会打开了。



1. イッスンの杰作 2 の欠片	
2. 木雕りの熊	
3. 历史绘卷物	
4. 竿	
5. 糸 (净化荒地)	
6. イッスンの杰作 4 の欠片 (疾风)	

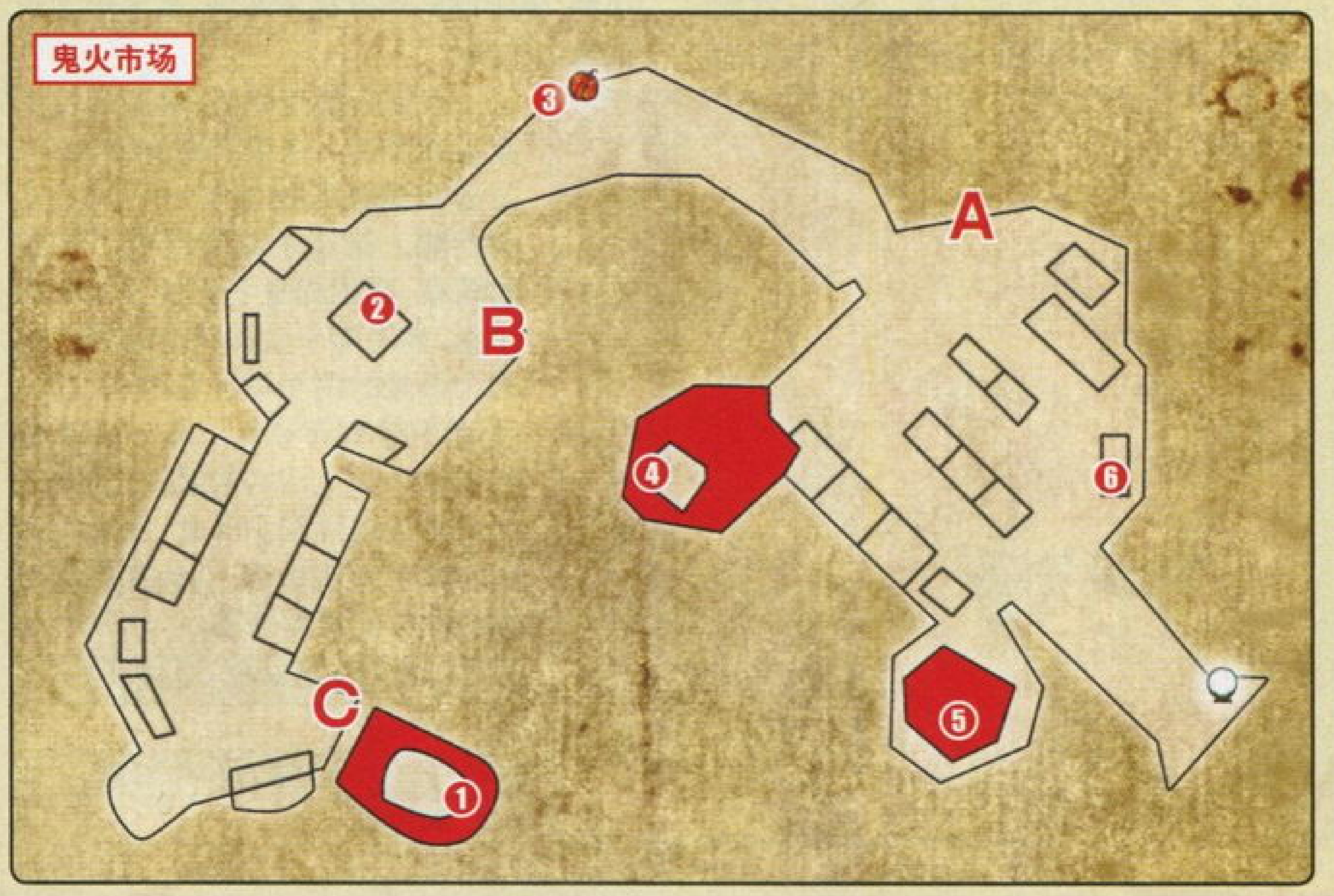


鬼火市场

先在占卜婆婆给的白布上随便画一些东西伪装成妖怪。和鬼火市场第一个门卫对话，得知要用"朱目古末都玖利の目"收买他才行，在左下角的商人那里入手"朱目古末都玖利の目"，把它交给门卫就能进入鬼火市场内部了。一直来到第二个门卫处，这次需要三个暗号才能进入。三个暗号分别写在 A 处的树干上（鬼火市）、B 处的看板上（そこのけそこのけ）以及 C 处的鬼面石像上（鬼婆通る），返回门卫处，按照顺序回答三个暗号，就能进入竞技场了。

为了拯救被俘的奈奈美，国主和小照要参加 5 场杂兵战，每场结束后都可选择休息片刻或继续比赛，由于第五场战斗结束后直接会接上与鬼婆的 BOSS 战，所以在第四场比赛结束后应选择休息出去存个档再回来继续。

1. イッスンの杰作 2 の欠片	
2. 针 (莺卷)	
3. イッスンの杰作 2 の欠片	
4. 历史绘卷物	
5. 浮き	
6. 鬼婆のキセル (莺卷)	



BOSS：鬼婆

鬼婆行动速度快而且攻击范围广，玩家可以绕到她的身后使用"一闪"令她昏迷后再猛攻。打掉 1/4 的 HP 后，鬼婆会召唤出 1 个机关和 3 个红色鬼火为自己回血，此时玩家要将国主安放到机关上令鬼火消失，再控制小照攻击鬼婆。继续打掉 1/2 的 HP，鬼婆会重新召唤机关和鬼火，这次她还会把机关周围的地面敲碎，先用画笔修复周围地面，再把国主背到机关上。总之这场战斗相当考验玩家的操作与耐心，实在打不过的话就多带些药吧。与鬼婆的战斗结束后还要守护奈奈美片刻，之后国主会让小照带着奈奈美先逃跑。跑到尽头时，子狩会把三人钓上岸去。众人还没来得及喘口气，鲶鱼怪就将国主吞入肚中。为搭救国主，小照与奈奈美组成拍档，向着五重塔进发。

阿伽塔之森

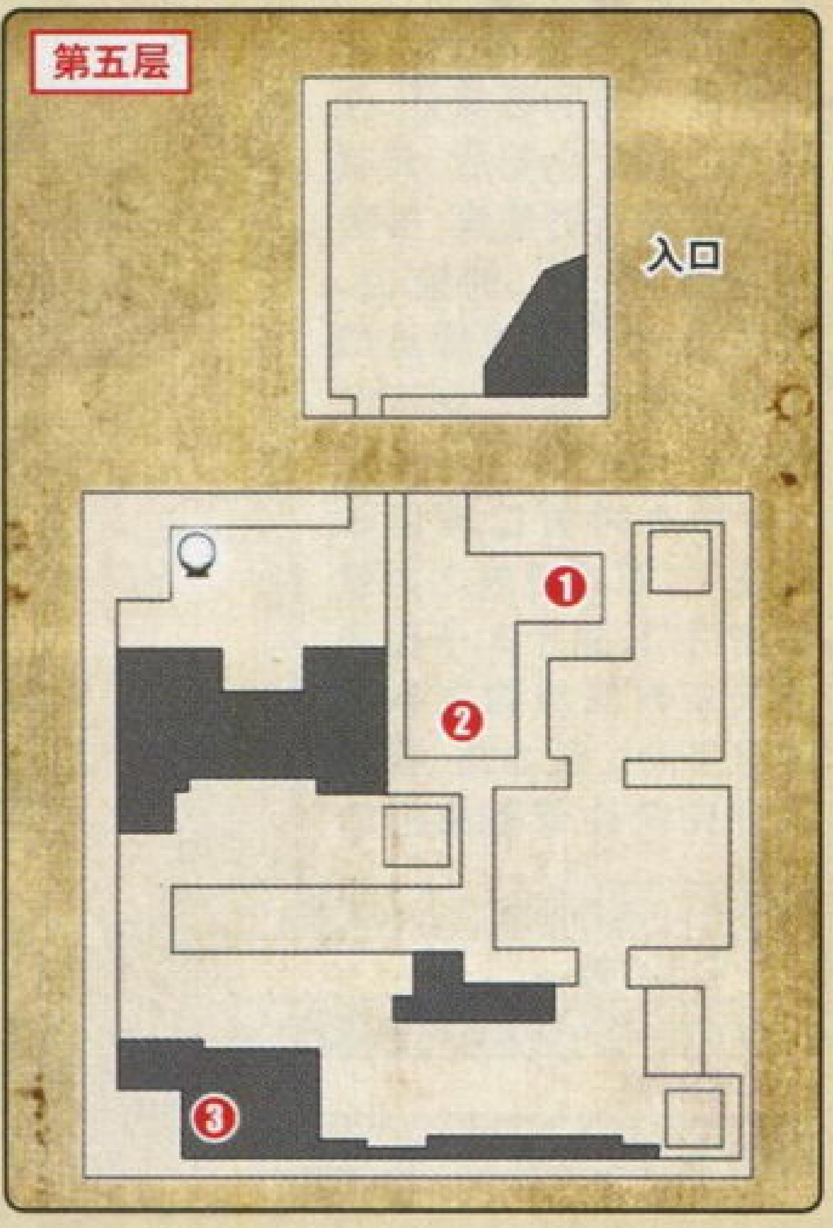
五重塔的入口是屋顶上的勾玉之门。地图左边闪光的物品即是勾玉，可控制奈奈美取得，之后回到勾玉之门旁，开启大门进入五重塔。

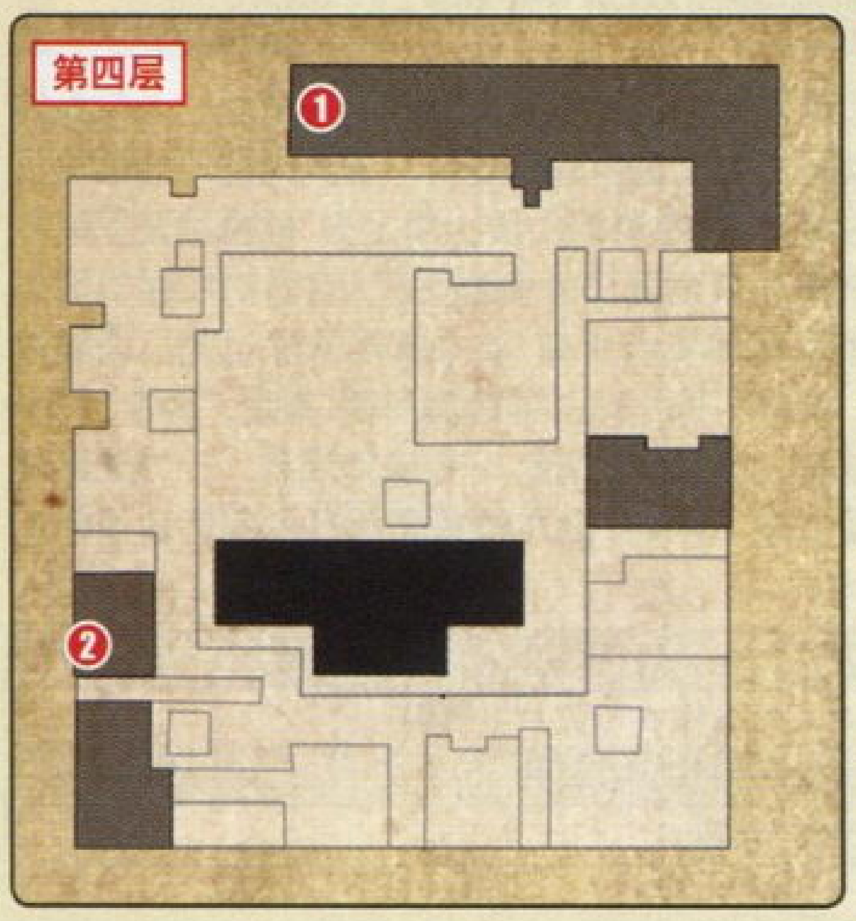
五重塔

1. オモリ	
2. イッスンの杰作 2 の欠片	
3. 疑似饵	

第五层：进门左手边取得子濡神，获得"水乡"的能力。熄灭楼梯口的火把就能关掉机关，来到五重塔的第五层。使用"辉迹"操纵奈奈美解开前方黄色机关。左下角的门需要用"水乡"熄灭左右两柄火把后才能开启。下一扇门要把左侧水池中的水引到右侧的空池子中才能打开。前面的火把周围没有水池，可以直接从奈奈美身上引水去熄灭火把。通往第四层的楼梯口的强制战斗可取得道具——千手观音像的左手之一。



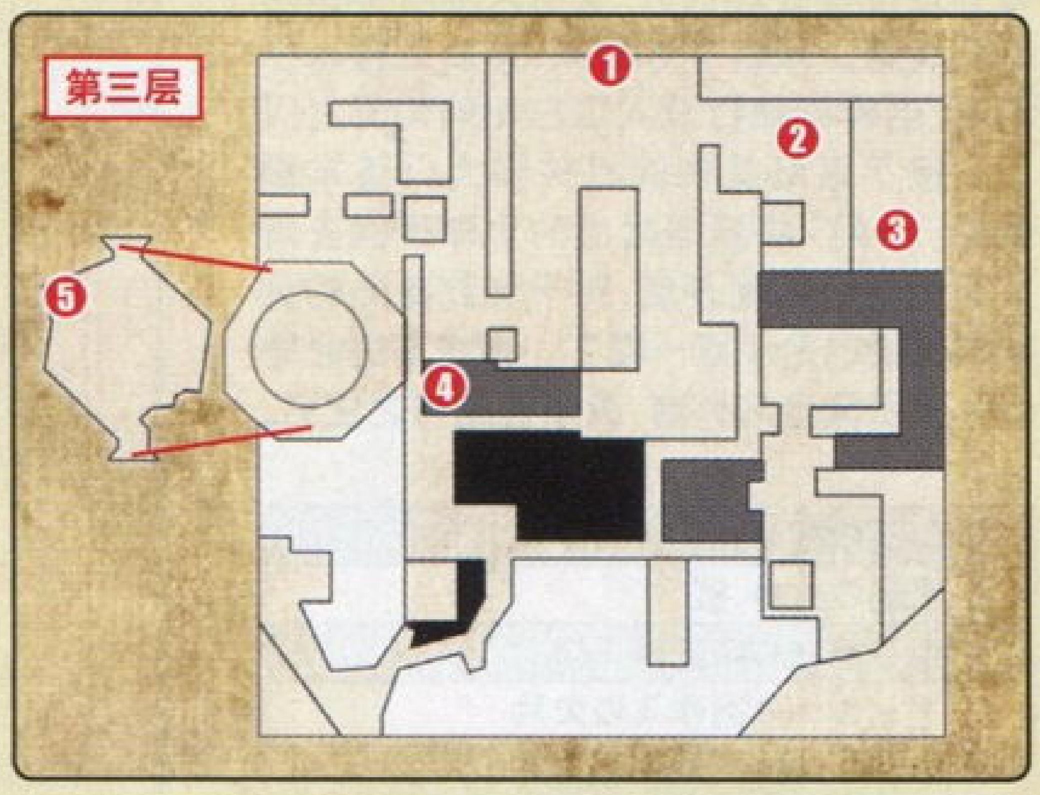




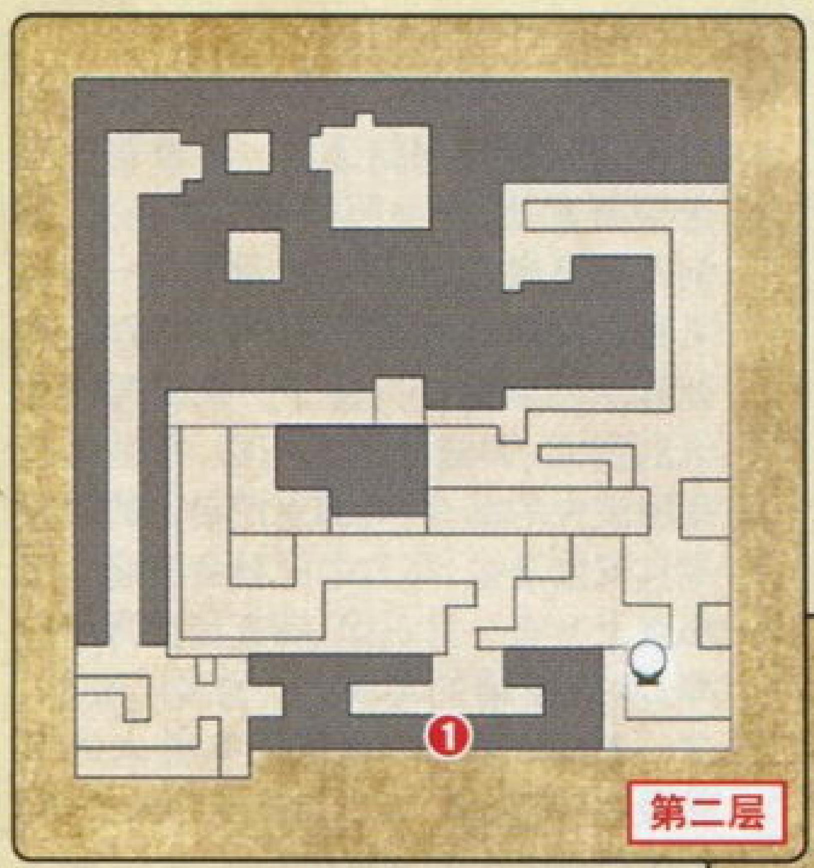
第四层：来到第四层，针山可将旁边水池中的水引过来，这样就能让奈奈美游过去踩开机关了。往前走会看到一块石头阻挡水流入池中，画"辉玉"炸开石头后，返回两个水池中间，将左侧水池的水引向右侧的空地，然后让奈奈美踩开右侧水池中的机关，打开大门。下面两个区域内会连续刷出几波小怪，清理掉之后就能继续前进。来到有旋转火轮的场景，用奈奈美将火轮暂时变小。接下来控制奈奈美踩开水路右边的机关，打开下方大门，再前往水路左边开启宝箱获得千手观音像的第二个左手。强制战斗结束就能前往第三层了。

1. 千手观音の左手
2. 木雕りの佛像

第三层：勾玉之门的钥匙在下方水路的宝箱中，打开勾玉之门后让奈奈美熄灭沿途出现的所有火把，门就会开启。之后用"辉玉"炸开石壁上的裂缝，进入洞中，调查石像获得子茑之花神，就能使用"茑卷"之力了。由该场景下方的出口出去，一路都使用"茑卷"抵达地图右下角。蓝色机关需要两人一起踩开，先让奈奈美游过去，然后再用"茑卷"将小照也拉到机关上。下一扇门需要奈奈美踩开水路下方的机关才能开启，此处要分数次引导奈奈美，还要清理不断刷新出的小蛤蟆怪。经过大门后，前方可见一被瘴气笼罩的宝箱，强制战斗后开启宝箱获得千手观音像的第三个左手。踩开一旁的机关回到千手观音像旁，将三只手臂装回石像上，获得新武器"都牟刈太刀"，通往下一层的楼梯也会随之出现。

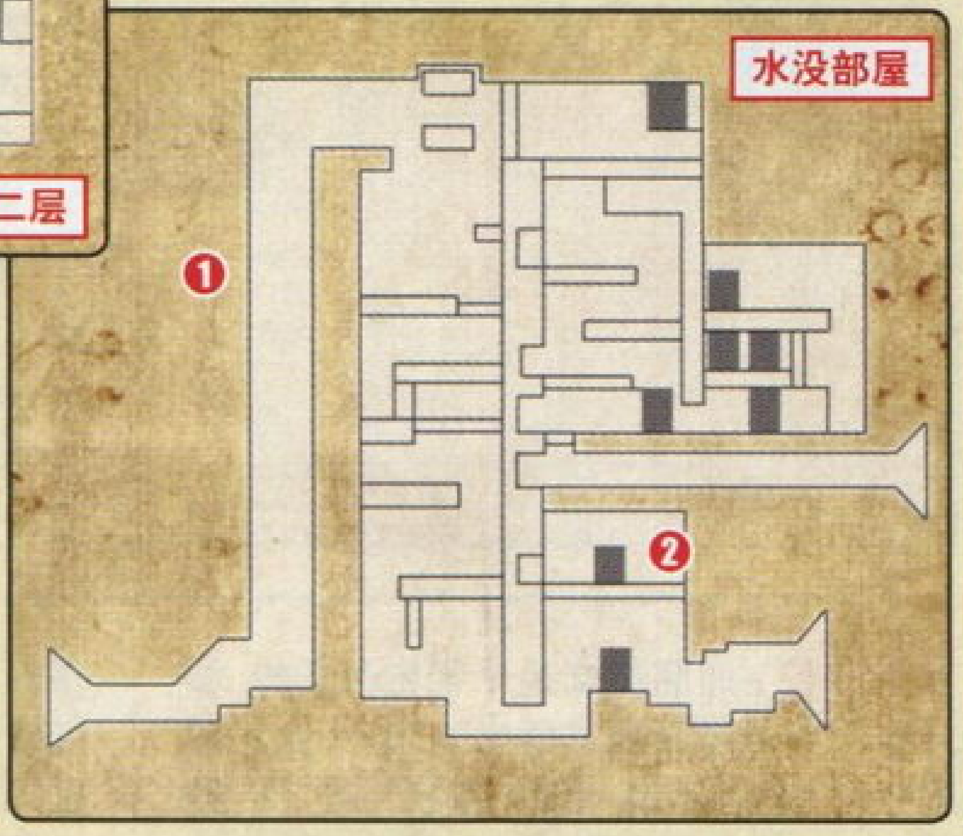


1. 都牟刈太刀
2. 千手观音の左手
3. 商卖繁盛の小判
4. 勾玉の键
5. 申の土雏



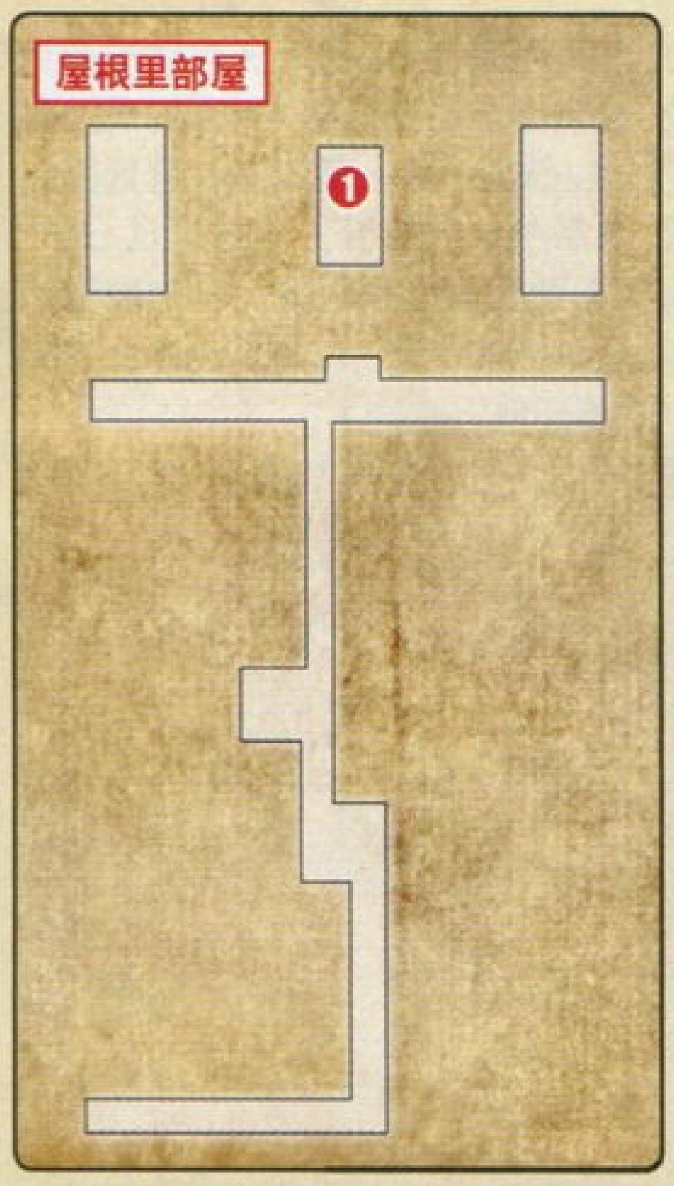
1. イッスンの杰作 2 の欠片

第二层：第二层的攻略方法与上几层基本相同，熄灭 5 支火把，大门就会开启。发动"茑卷"可拉起水下巨石，继续往前走，可看到水中有两个机关，先让奈奈美踩中其中一个，再用"茑卷"把小照拉过去，随后再操纵奈奈美去踩另外一个机关，躲过一连串的旋转火轮，抵达水没部屋。



1. 巳の土雏
2. 御神墨

水没部屋：先炸开水没部屋正前方的石头，让左侧的房间被水淹没（乘坐喷泉上行时，左侧有个隐藏房间）。放下奈奈美，让她去踩机关。小照独自往前走，炸开下一处岩石，踩开下面的机关，再控制奈奈美抵达旋转针刺的左边。让奈奈美继续留在原地待命，小照则依次穿过几扇门来到黄色机关处，踩开机关可令旋转针刺停止活动。再让奈奈美打开地面前的机关，小照一路前行来到屋根里部屋。



1. 勾玉の键

屋根里部屋：打开第一个机关，水面下会浮现出哭、笑、怒三张面孔，记住中间的笑，一会儿解谜时会用到。上方两处机关可用"茑卷"将石头拉过去开启，这样就能得到中间宝箱中的勾玉了。之后从出口回到第二层，用勾玉打开前方的门，沿路重回水没部屋。

水没部屋：上二楼打开机关，再控制奈奈美由下方水路游回小照身边。从右边出口回到第二层。

第二层：两人一起踩开蓝色机关，为左侧的阿修罗石像画上笑脸的表情。强制战斗结束后，来到下方迎接 BOSS 战。



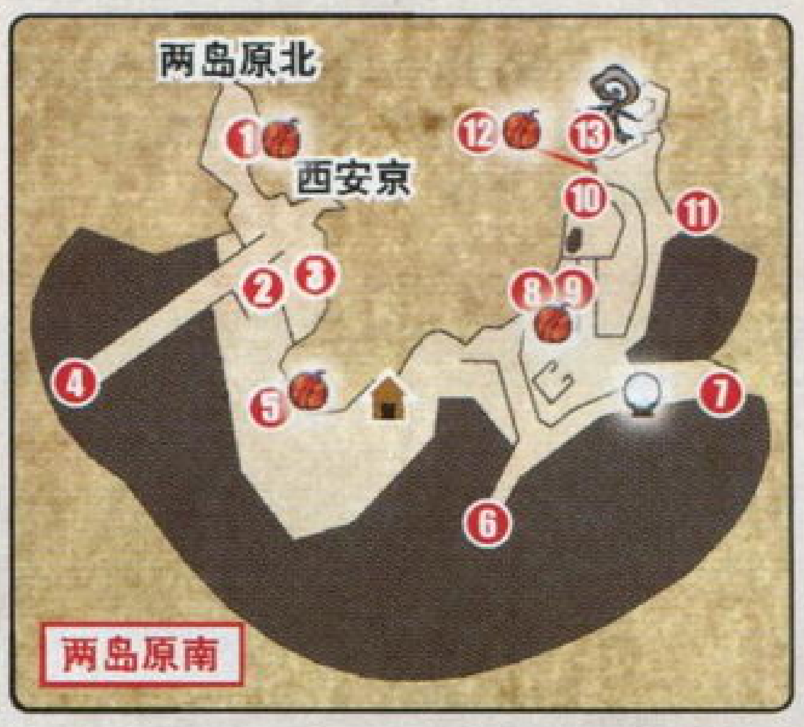
BOSS：大鲶鱼

当大鲶鱼张开血盆大口扑过来时，把它的舌头和屋顶的花朵连在一起就能把鲶鱼吊起来，此时就是最佳攻击时机。给它一定伤害后，大鲶鱼会逃往临近的小岛，先让奈奈美游过去，再用"茑卷"把小照拉过去。注意奈奈美在游泳过程中，大鲶鱼会跳出水面攻击她，用"一闪"可以把大鲶鱼重新打落回水。当大鲶鱼第三次逃到附近小岛周围后，它会使用电球攻击。当它蓄力发电时，用"一闪"攻击它的鱼须根部可令它气绝。按照这几个规律反复数个回合后就能取胜。

战胜大鲶鱼后，国主安然无恙地从大鱼口中爬出，奈奈美也取回了她的宝物，众人正在欢庆胜利之时，垂死挣扎的大鲶鱼发动洪水攻击，国主为了救小照而选择牺牲自己，被洪水冲向远方。小照在奈奈美的帮助下漂泊到了两岛原的海边……

两岛原南

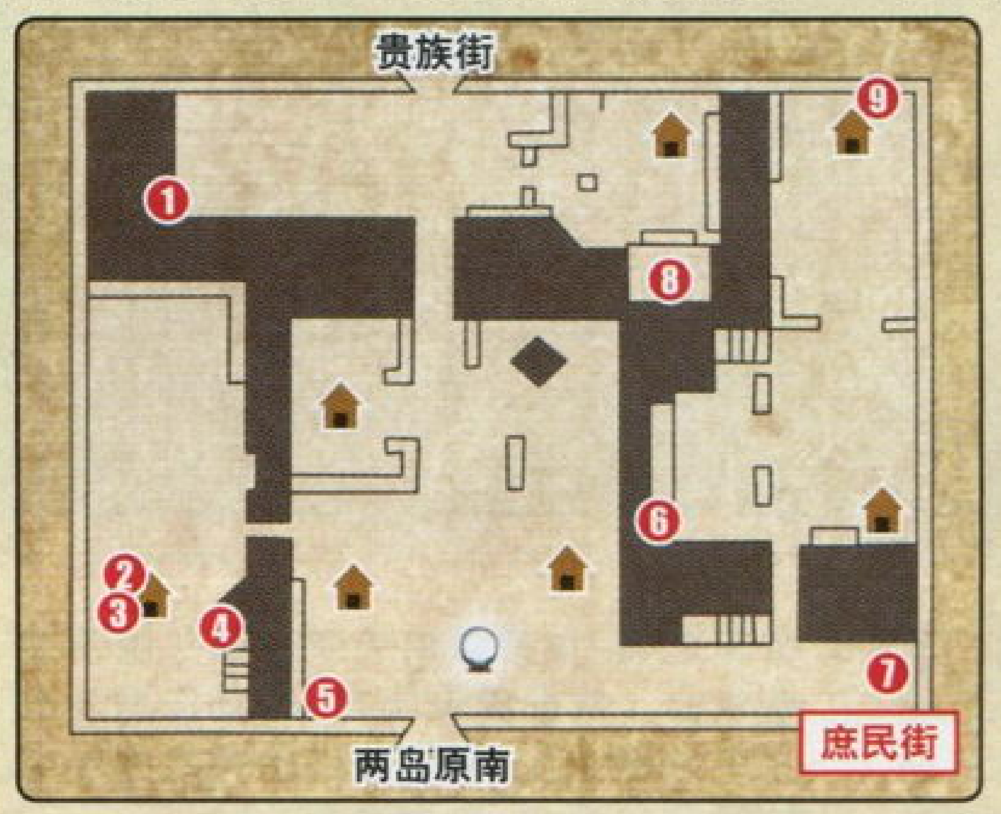
醒来后前往地图右上角的塞之芽所在地。用"辉玉"炸开洞口进入洞内，将入口处水池中的水一层层引到顶部，再用"樱花"令塞之芽绽放，便可去除两岛原上的瘴气。之后便能去往西安京了。



1. 木鱼 (红莲)
2. 魔除けの札
3. アマテラス人形 (净化荒地)
4. イッスンの杰作 2 の欠片 (净化荒地)
5. 御神酒
6. 御神墨
7. イッスンの杰作 2 の欠片
8. イッスンの杰作 4 の欠片 (疾风)
9. イッスンの杰作 2 の欠片 (茑卷)
10. 御神墨
11. きれいな贝壳
12. 亥の土雏
13. 数珠

西安京 庶民街

醒进入庶民街后一直往前走，会遇到少女神乐被天邪鬼围攻。过去帮她解决掉敌人，之后神乐就会成为小照的新同伴。来到芝居小屋门口，发现招牌"歌舞伎座（かぶき座）"变成了"地狱座（じごく座）"，而且正大门也被锁住了。从左侧的木桥绕到屋子后门，与全身放电的幽灵三太对话，得知神乐可使用灵视床来通过一些看似无法通过的地方。具体操作方法和使用"辉迹"时一样，但把神乐放下后小照就无法看到灵视床，所以必须要先把灵视床的位置记牢。通过灵视床抵达芝居小屋的后院，用画笔修复坏掉的侧门，就能进入屋内了。



1. イッスンの杰作 3 の欠片
2. 漆器セット
3. イッスンの杰作 3 の欠片
4. イッスンの杰作 2 の欠片 (红莲)
5. 歌舞伎人形
6. 卷物
7. ひょっとこのお面
8. 历史绘卷物
9. 申の土雏 (疾风)

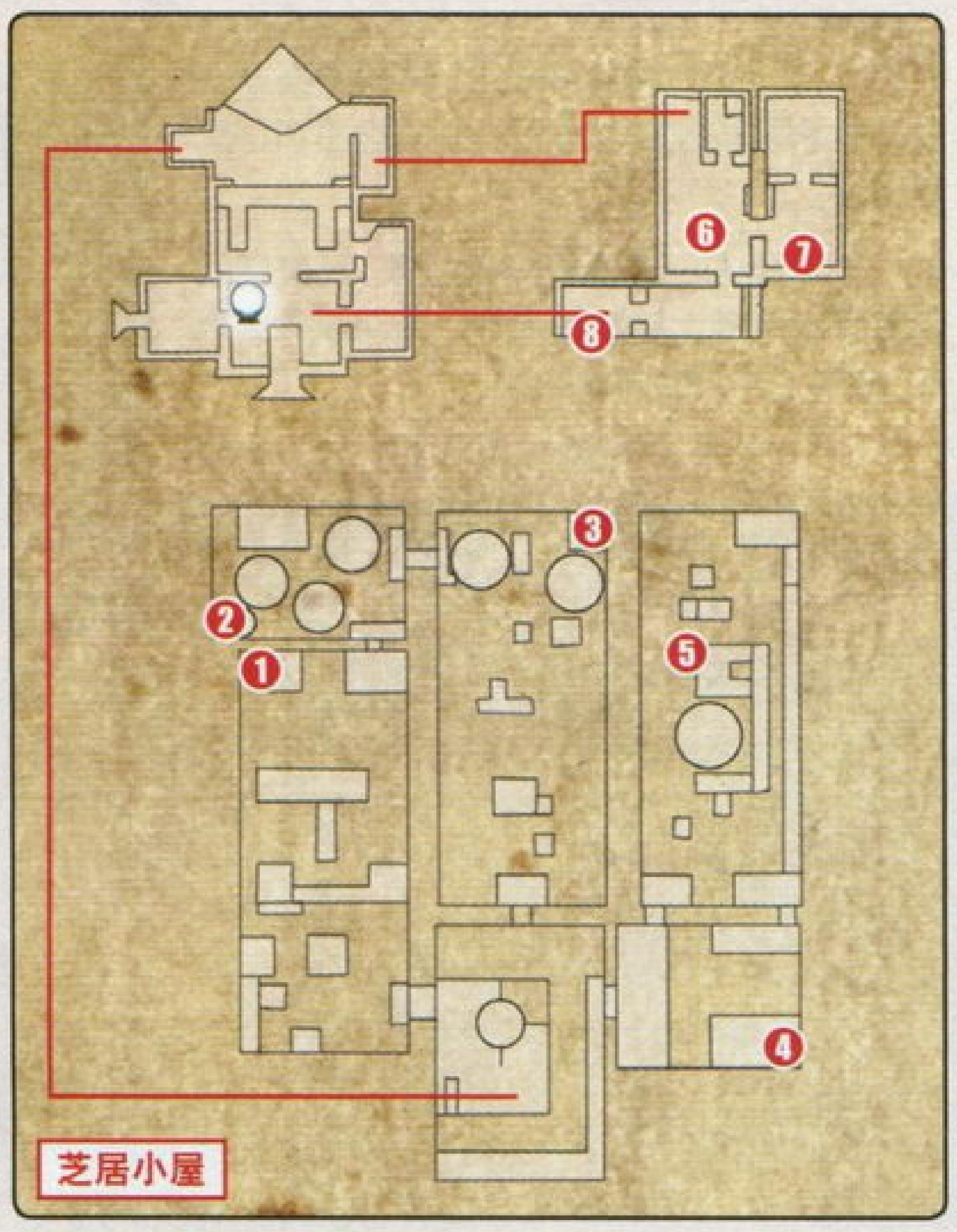
芝居小屋

进入舞台所在地，看到里舞台被翻转了过来，要让舞台恢复原样，必须让四个成年人一起推动齿轮车才可以。从舞台左手边的入口进入机关房间，先让神乐与小照分别踩住入口左右两边的机关，开启连接桥。前方有一个八卦阵机关，攻击它一下就能改变传送带的转动方向，借助传送带的冲力可以轻易抵达左下方踩开机关。接下来的沿路会有许多灵视床与传送带，需要玩家同时控制神乐与小照才能通过。当神乐独自前进时，周围的机关会不断攻击她，可以用"一闪"来打掉。由出口抵达一间有四个大转盘的房间，借着转盘的惯性跳到右侧出口处，与门口的黑衣男对话后开始强制战斗。战斗胜利后前往下一个



●寻找狸猫 先完成狸猫移居的剧情，然后到药师村西北侧的奇怪商人那里花 1 万两买入"ビ－玉"，之后按照方向音痴の女的家→红胡子爷爷的家→瀑布右侧的顺序找到狸猫，拿回被骗走的 1 万两，同时取得神饰 招财猫之手。

1. イッスンの杰作 3 の欠片
2. 歌舞伎人形
3. アマテラス人形
4. 漆器セット
5. ひょっとこのお面
6. 酉の土雏
7. イッスンの杰作 3 の欠片
8. 商卖繁盛の小判



房间，跳过两个转盘后到达一个有两个机关的小平台上。放下神乐，先让小照踩右边的机关，控制神乐来到灵视床的中央，再踩左边的机关，控制神乐抵达对岸。继续依法炮制之前的操作，小照踩住机关停止火焰喷射，神乐前往黄色机关破坏喷火装置，再用“莺卷”把小照拉过去。顺利到达下方出口后，与黑衣男对话展开战斗。回到齿轮车所在的房间，先踩左边的机关打开桥，再攻击右侧的八卦阵打开左下角的传送带，沿路一直走，从右侧出口进入下一机关房间。让神乐踩住红色机关，小照从转盘跳到对面踩开黄色机关破坏喷火装置。与右上角的黑衣男对话，战斗结束后从右下方出口前往下面的房间，获得新的笔神技能“红莲”。回到上一个场景，用火把融化左手边的机关，踩上去放下吊桥，就能回到齿轮车所在的房间了。

走到齿轮车附近触发剧情，表舞台被转了出来，可是妖怪并没有出现。一位职员跑来告诉神乐，客人和演员都被妖怪抓到 2 楼去了，用火融化楼梯口的冰柱，前往 2 楼解救人质。在女厕所中救出女演员、帮右边房间里的小道具妖怪修好破损的道具、在下面的房间中解救巫女长，之后回到一楼，用火融化掉存档点附近的冰柱，回到舞台准备迎战 BOSS。

BOSS：千两、万两、连狮子

整场 BOSS 战分为三个阶段，需要分别对付千两、万两和连狮子。开战后，千两会附体到巨大的人形中，攻击方式有扔齿轮（可用“一闪”打回）和左右手轮流扇风（跑到屏幕两侧躲避）这两种，人形的手掌心有裂缝，可以将火引到他的掌心给予伤害。BOSS 的 HP 减少一半后，身体上会出现倒三角形封印，按照光点出现的顺序画出封印就能解决第一阶段。



第二阶段，BOSS 的攻击方式多了扔蜘蛛网困住小照和掳走神乐这两招。打掉他 1/4 的 HP 后，BOSS 会气绝并且身上出现封印，这次的封印要先用火去融化封印点上的冰（可以一口气把四个点都连上），再按照顺序画出封印就能给予大伤害。神乐被掳走后，即便出现封印点也无法画出封印，只能继续攻击直到 BOSS 附身下来，由他的左臂跳到肩膀处救下神乐，才能完成最后的封印。

第三阶段的连狮子打法和之前相同。此时的神乐已穿上巫女装，用她的神力可以净化封印点上的瘴气。BOSS 的 HP 为零后，依次对千两、万两和连狮子使用“樱花”，就可以结束战斗了。

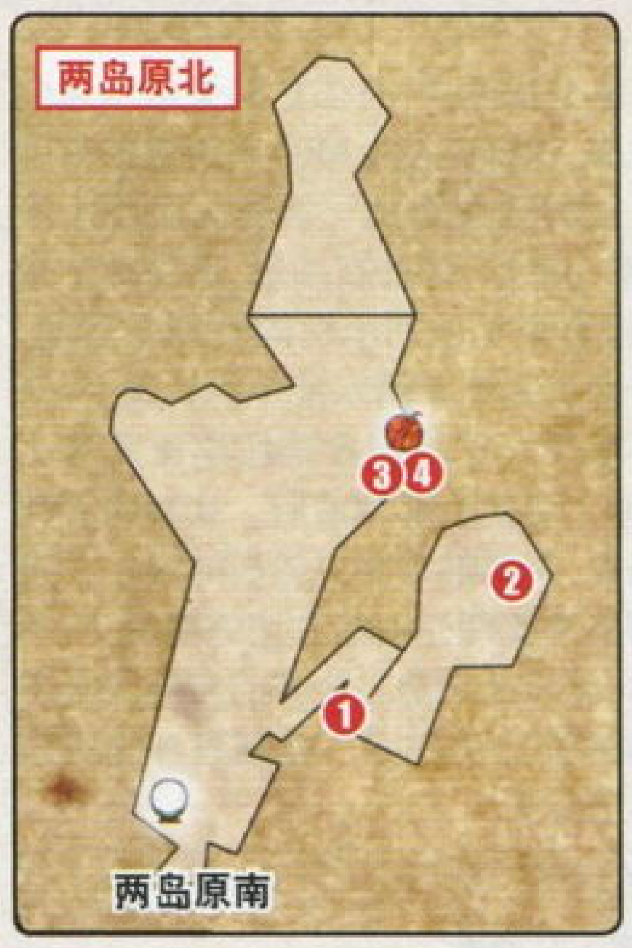
西安京

回到庶民街的正上方找女巫长大人谈一谈。之后用巫女长给的破魔符清理掉庶民街中山猫亭、花咲爷爷的家和地图左下角流行卫门家门口的怨气，就能前往贵族街了。

进入贵族街后直走去找巫女长，神乐已下定决心要成为一名合格的巫女来保护西安京的百姓，所以此刻她要与小照暂时分别了。不过小照并没有独自行动太久，刚往回走就遇到了一个满口英日语混杂乱用的金发家伙，他就是新同伴九郎。

驮着九郎回到庶民街，刚一进街就看到一位眼镜娘昏倒在地，九郎立即被眼镜娘的美色迷得神魂颠倒。从女学者的口中，我们得知怨灵王的真正身分是已故的菅原道真，他把源内先生抓到了地下遗迹中去。离开庶民街前，怨灵王再度将魔爪伸到这里，打算净化怨气的神乐也被怨灵王捉走，此时此刻，小照也别无他选，只能尽快赶往地下遗迹去消灭怨灵王。





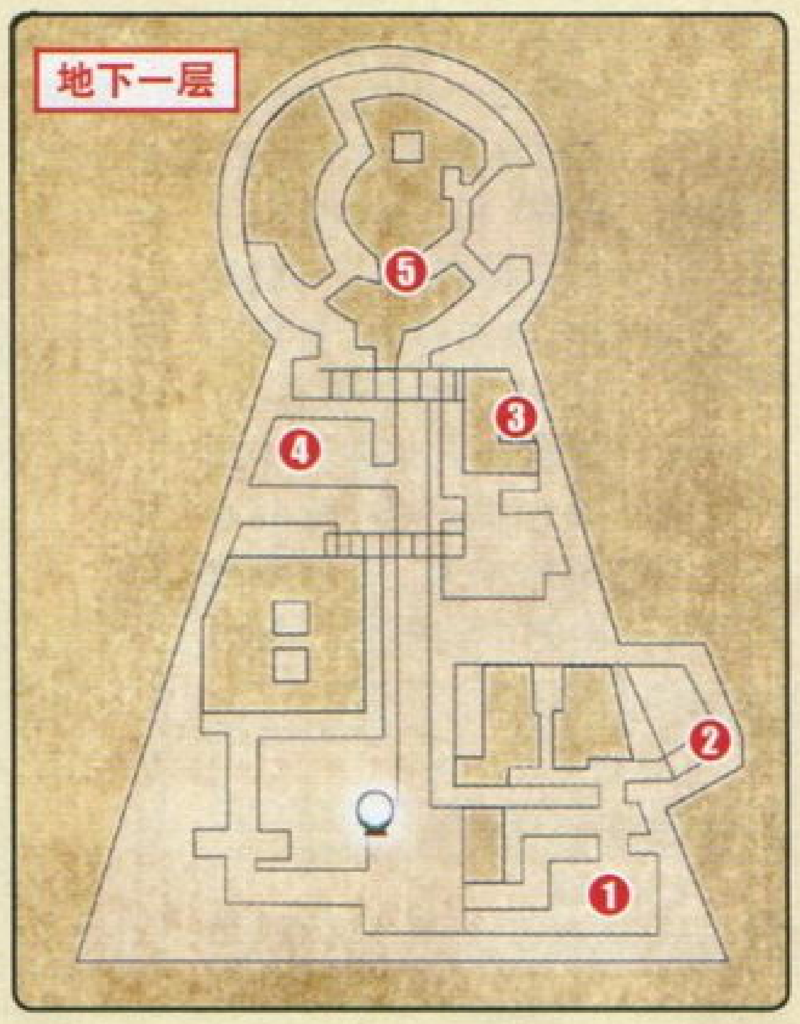
两岛原北

出了庶民街往右手拐直走就是两岛原北。入口处的烈火可以用旁边水池中的水熄灭。进入两岛原北后先不要着急去遗迹，从右侧的山坡上爬上去，能抵达菅原道真之墓。剧情后来到遗迹外侧栅栏处，这里的挖掘机因为瘴气的缘故呈现暴走状态，战斗就能消除诅咒。来到遗迹前，用“辉迹”将九郎引到断崖对面，再用“莺卷”把小照也拉过去，之后触发剧情，一寸法师现身。一寸显然是把九郎误认成了牛若，但九郎却表示自己并不认识牛若这个人……

1. 无限墨
2. イッスンの杰作 4 の欠片（一闪）
3. イッスンの杰作 3 の欠片
4. 辰の土雏（疾风）

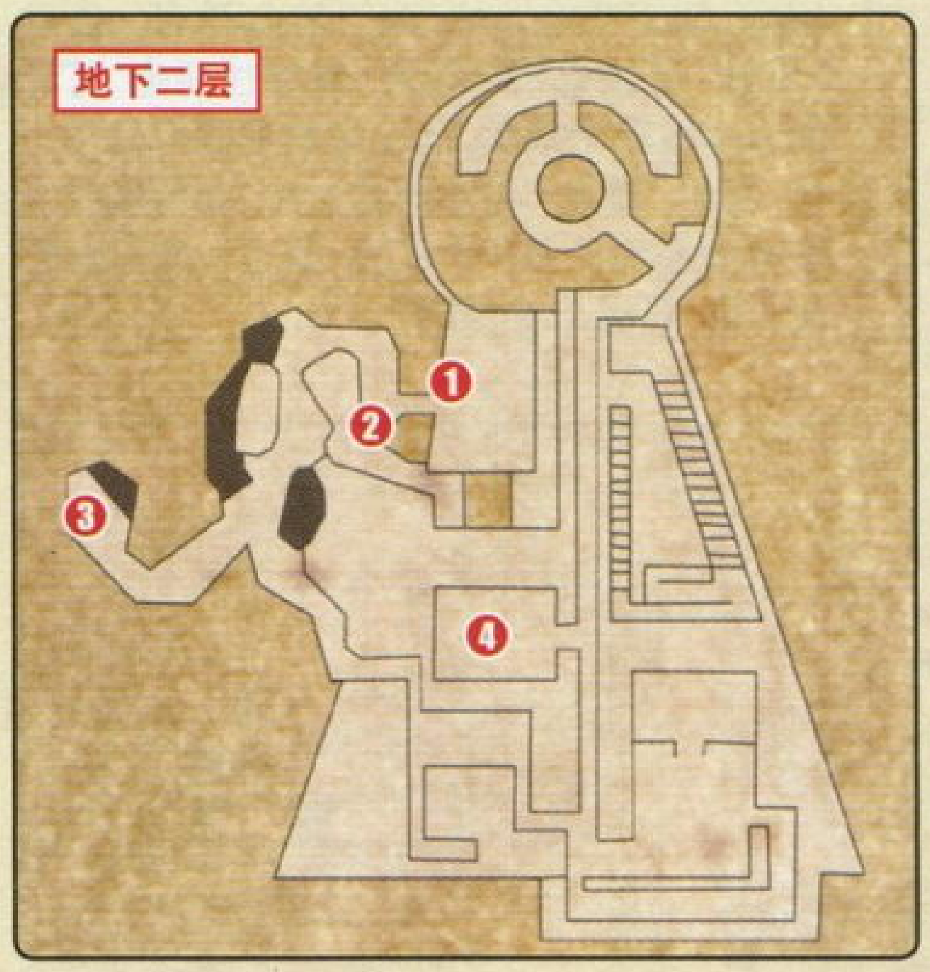
地下遗迹

地下一层：地下遗迹中的不少机关都是雷属性的，目前暂时还无法开启。控制九郎飞过右侧的断崖，绕行至下一个断崖，让九郎穿过危桥去踩机关，就能关掉桥尽头的铁刺装置。来到下方房间，开启宝箱入手勾玉，这样就能打开入口左侧的勾玉之门了。接下来场景内的机关和大门基本都是用“一闪”将妖怪吐出的火球弹回去消灭它们之后便能开启，对于玩到此处的玩家们来说已是小菜一碟了。继续前进会看到九郎所乘坐的火箭，原来他是月之住民。道路尽头区域是个巨大的圆盘型结构，绕场一周后从楼梯前往地下二层。



1. 勾玉の键
2. 遗迹の欠片 红
3. 地下遗迹の调查簿 1/8
4. イッスンの杰作 3 の欠片
5. イッスンの杰作 3 の欠片

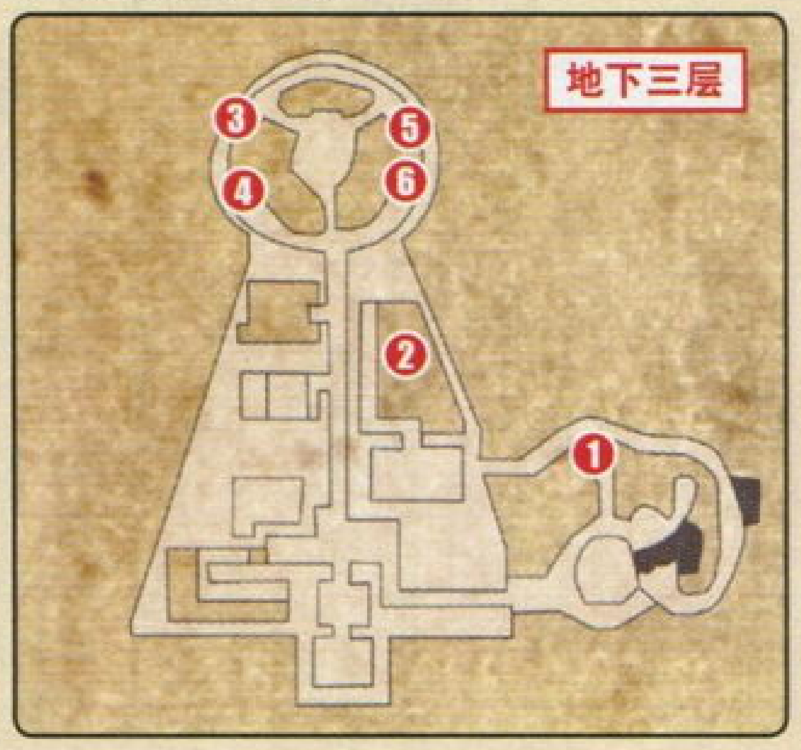
地下二层：地下二层的第一个场景就是个带电的转盘，而且地面上会不断出现雷光石，很是烦人。将转盘左右两侧的机关踩开后，下方就会出现新通路。沿着路一直走到断崖处，让小照踩住右侧机关，控制九郎开启左侧机关，之后进入一个钟乳石山洞中。净化下面出口的荒地，就能重新回到遗迹内部了。来到有计算机的房间，调查墙角的石板，用画笔补完出缺失的部分，九郎再把自己的月亮道具安放进去，下方的门就会开启。存档点上方有一具石像，调查后获得子极神（本作新增的笔神），并学会“双极”这一技能，画“U”就能把有磁力的东西吸在一起，画“∩”则是把它们分开。继续前进抵达地下三层。



1. 地下遗迹の调查簿 2/8
2. 遗迹の欠片 苍
3. 地下遗迹の调查簿 3/8（净化荒地）
4. 地下遗迹の调查簿 4/8

地下三层：迎面同样是个带电的转盘，要一边小心躲避转盘的雷电光束，一边击破把守大门的小妖怪，再用“双极”画“∩”开启大门。进门后右侧的装置暂时还无法开启。往左手走绕行至最下方，将这里的铁球推到上面后画“∩”便可将竖轨道上的铁球弹上去。再在上面两个铁球间画“∩”，第三颗铁球就会被弹到最右边打开机关。前往下一场景，在第二个岔路口，让九郎和小照先后踩住蓝色机关，第一个叉路口就会出现两颗铁球。返回上一个岔路口，在铁球中间画“∩”，铁球就会分别滚到两侧的机关上，断崖中间出现一幅图形，把它记下来，回之前无法启动的调查装置处，按照刚才的图形将 6 个钩子用“莺卷”连起来（需要一笔一笔地画），再选择启动装置，身后的大门打开。穿过钟乳石洞，战胜杂兵骷髅怪后取得羽衣。来到地图最上方，靠近黄色的电环，九郎就会穿上羽衣带着小照离开地下遗迹了。

1. 地下遗迹の调查簿 5/8
2. 遗迹の欠片 红
3. 地下遗迹の调查簿 6/8
4. 破魔札雷
5. 寅の土雏
6. 破魔矢雷



阿伽塔之森

悲剧的是，两人刚飞上天就遭遇大风，被刮到了阿伽塔之森，羽衣也被吹跑了。子狩建议两人去找占卜婆婆咨询羽衣的下落。此时阿伽塔之森的洪水已经退去，占卜婆婆也搬回了她原来居住的地方。先帮占卜婆婆找回占卜道具，之后得到占卜结果。接下来的剧情和之前类似，也是要把五只蓝色鬼火连成五角星的图案后前往鬼火市场。

1. イッスンの杰作 3 の欠片
2. 妖しげなお札
3. 木雕りの熊
4. イッスンの杰作 5 の欠片 (迅雷)
5. 妖しげな水晶 (净化荒地)

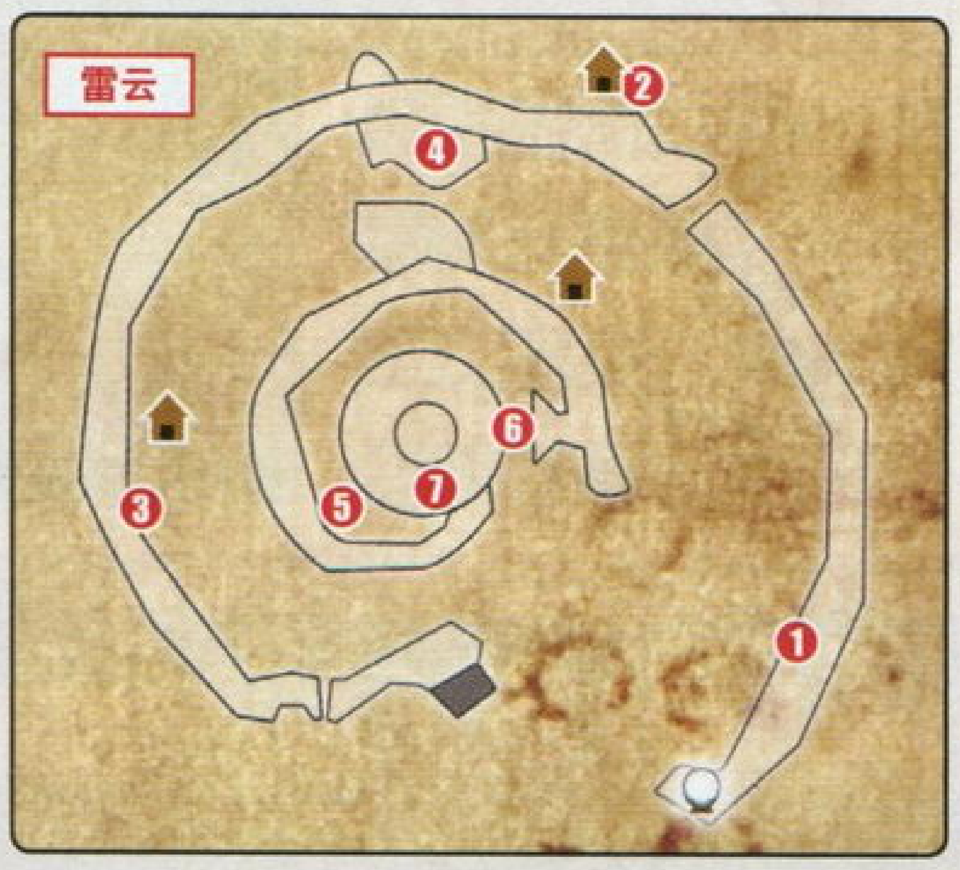


鬼火市场

九郎对之前画的白布不甚满意，重画一遍后一直往市场里面走，会遇到一只穿羽衣的绿天邪鬼，战胜它夺回羽衣。但羽衣少了一根羽毛，还是无法使用。继续前进来到鬼婆所在处，只见鬼婆因之前的战斗而被揍得鼻青脸肿。取得羽毛的同时获得新的笔神之力——疾风。接下来是两场鬼婆追逐战，按方向键可以加速，沿路的石块和栅栏可以用“一闪”去掉，但有一种“X”形状的栅栏是没办法破坏的，只能躲开。当鬼婆接近时，可用“疾风”将她吹开一段距离，她丢过来的菜刀也注意躲开。追逐战结束后，九郎穿上羽衣带着小照腾空而起，留下孤独的鬼婆一人独自神伤……

雷云

前往雷云的一路会有狂风干扰，往风的反方向画出“疾风”就能抵消掉风力的作用，从正前方吹来的风可以画逆时针的漩涡抵消掉。抵达雷云后借助太鼓的弹力可以不断向上前进，沿路挡路的乌云用“疾风”吹散。路的尽头，先将水池中的水引到空中的乌云上，大雨之后架起彩虹桥，方能继续前行。之后抵达雷云最顶段，赢得雷神族乐队给出的迷你游戏，把红色音符用“一闪”划掉就能打通。打通后获得子击神及新能力“迅雷”，这样那些有雷电标志的宝箱就能用“迅雷”开启了。从旁边的宝箱中获得雷神族的密宝——拨浪鼓，之后传送回地下遗迹。



1. 午の土雏 (疾风)
2. 雷神の衣 (迅雷)
3. イッスンの杰作 3 の欠片 (迅雷)
4. イッスンの杰作 3 の欠片 (迅雷)
5. 御神墨中 (疾风)
6. 破魔札雷
7. でんでん太鼓

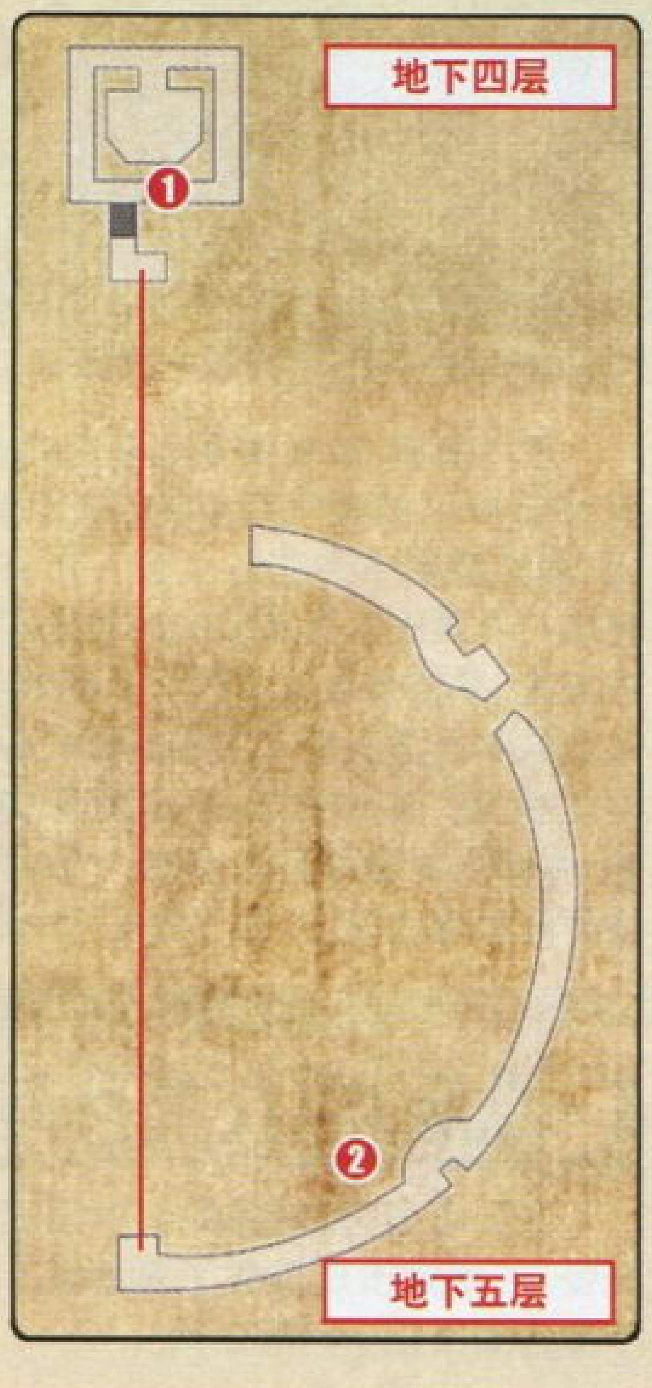
地下遗迹

地下一层～地下三层：再次进入地下遗迹中，有了拨浪鼓的保护，九郎和小照就可以通过那些电网阻隔的大门了，跟着箭头一路前行，抵达地下三层尽头的电流光环处，由电流中央的楼梯下到地下四层。

1. 地下遗迹の调查簿 7/8
2. 勾玉の键

地下四层：一进门就看到左右两边各有一个螺旋桨，用“疾风”吹动它们前方的门就会打开。进门后往左手拐，走到回廊的左下角后，因为从右侧不断有风吹来而无法继续前进。画一条向右方吹动的风就能暂时停止螺旋桨的运动，趁机让九郎跨过螺旋桨下方的断崖，再把小照也拉过去，前往地下五层。



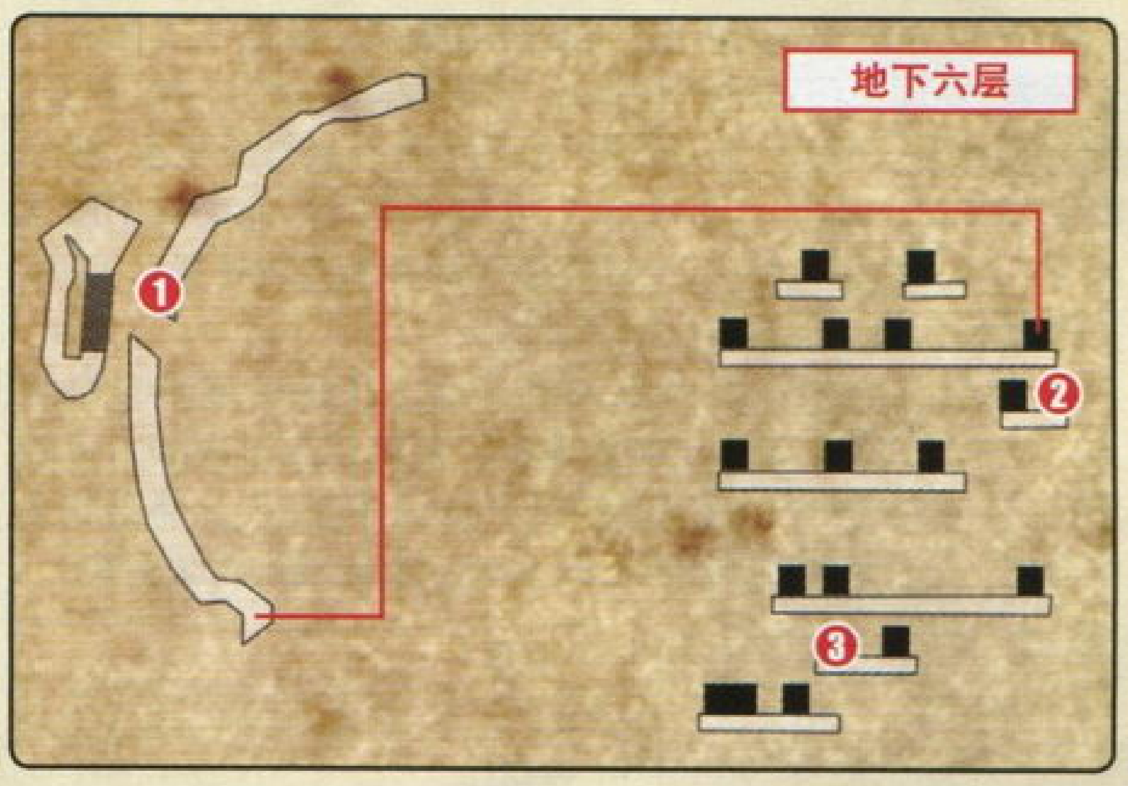


地下五层：地下五层呈现半圆环型，没有岔路。直走来到勾玉之门前，先踩开勾玉之门旁边的机关，为雷电标志的塑像冲上电，再使用迅雷打开左侧宝箱，让九郎飞过去拿取勾玉。打开勾玉之门后来到下一扇大门处，门上有雷电的图标，预示着这个门要通电才能开启。同样先打开门旁边的机关，为最远处的塑像充电，再把电流一点点引到门上，进入下一场景。



此场景的第一个机关是两扇风向相反的螺旋桨。让小照踩住机关停止第 2 个螺旋桨运动，再吹起从右往左的风，令第一个螺旋桨也暂时停止工作，然后用“辉迹”引导九郎去往对面踩开开关。前方的 5 个飞龙头妖怪全部用“一闪”把它们吐出的火球打过去解决掉，再用“双极”分开紧闭的大门，下到地下六层。

地下六层：地下六层同样也是半圆环型结构，走到尽头用“辉玉”炸开墙壁上的裂缝，进入山洞中。将九郎留在水路前，小照跑到一旁的石路上，控制九郎从水面飞到最前方的机关处，待右侧的铁刺放下后，小照与九郎会合，在裂缝处使用“辉玉”进入第三个场景。这个场景看似是被石柱分成了两部分，其中中间是可以通过的。从宝箱中入手勾玉后，就能来到左下角勾玉之门的面前了。



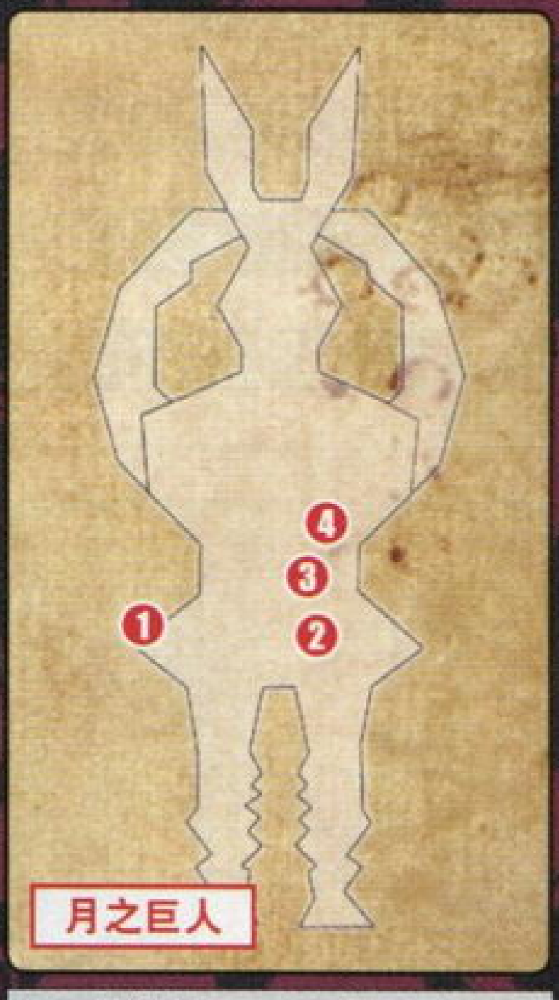
1. 鲸の土雏
2. 勾玉の键
3. 地下遗迹の调查簿 8/8

最深部：进入地下遗迹的最深部，直走不久会看到一个被瘴气笼罩着的螺旋桨。结束战斗后对着螺旋桨画漩涡图案就能吹动它，另一个螺旋桨也是这么处理，隐藏通路就会开启。由隐藏通路到达下一场景，先往左手边走，跨过断崖，画漩涡吹动螺旋桨，出现一个图形，原路返回到中间的机关处，调查机关，按照刚才图形的提示连接钩子，选择启动装置开启右侧的通路。直走抵达下一场景，存档准备 BOSS 战。

1. 遗迹の欠片 苍



BOSS：怨灵王



1. 无限墨
2. 大神骨顶
3. 御神墨大
4. 大御神酒

进入房间后先发现源内先生，原来他被怨灵王抓到这里来修理机器。九郎一眼便认出这台机器正是月之巨人，正当他打算破坏掉启动装置时，化身为怨灵王的菅原道真从天而降抽飞了九郎，月之巨人也随即被启动。要停止月之巨人的运动，只能到巨人头顶的操作平台上去。先沿着巨人的脚往上跑，跑到腰部位置后钻进巨人体内借着跳板的弹力抵达肩膀，再用“茑卷”把两人钓到操作台上。在进行上述操作时，怨灵王会飞过来丢雷，用“疾风”可以把他吹跑。由于限时 5 分钟，所以尽量不要在路上耽搁太多时间。之后就是正式的 BOSS 战了。

在与怨灵王作战时，要时刻保持九郎站在操作台前。一旦九郎被怨灵王的攻击弹开，就要及时跑过去把他背起重新放回到操作台前。怨灵王会一直漂浮在空中，一开始的攻击方式多为冲刺和电球攻击，看到他要冲刺时应尽快跑到另一边躲开，电球可用“疾风”吹散。减少他一定 HP 后，怨灵王会飞到空中，迅速用“辉迹”将九郎与怨灵王连起来，九郎就会吸收怨灵王的妖气，令他气绝，此时就是进攻的大好时机（失败的话可是会大幅损血的）。九郎第一次吸收妖气后，怨灵王就会多 2 个招式，分别是符咒攻击和巨人手臂攻击，符咒可以用“一闪”弹回去，巨人手臂要跑远躲开。第 2 次吸收妖气后，怨灵王会制造一个分身，惟有攻击他本人才能造成伤害。此时战斗场面会异常混乱，九郎也很容易被攻击到，多留意他的 HP。战胜怨灵王后用“一闪”和“樱花”净化菅原道真，心中再无仇恨的菅原道真安然升天去了……



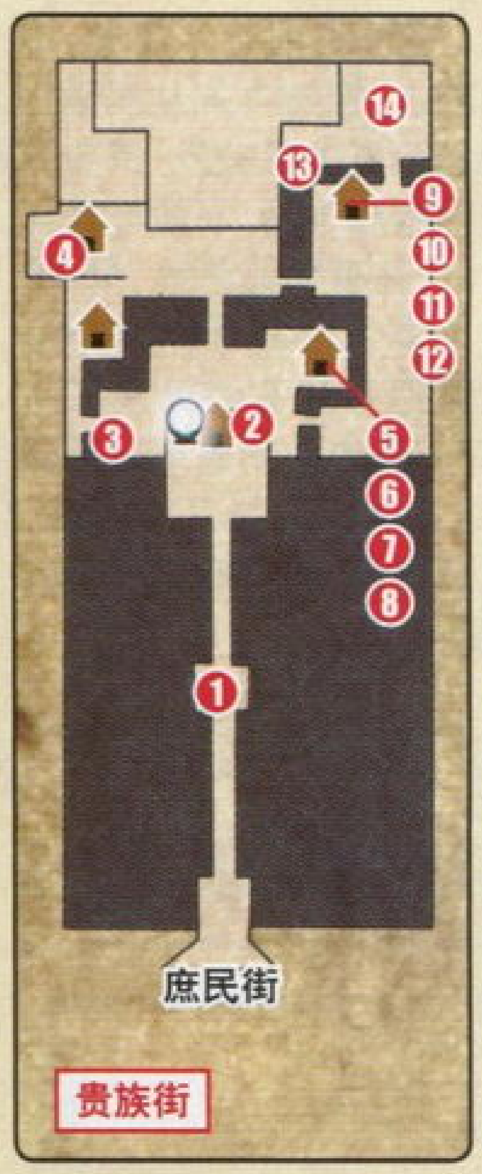
●雷神族的迷你游戏 完成演奏好きの雷神族移居之后，和她对话就能玩音乐小游戏了。但没有特殊奖励。



西安京 庶民街

从九郎与菅原道真的交谈中可以得知，菅原也是月之住民。虽然他化身为怨灵王时做了不少恶事，但也并非是十恶不赦之徒，所以九郎建议把两岛原北的菅原道真之墓修好。接下来九郎和女学者会去修墓，小照和神乐则回到西安京的庶民街去看望大家。路过存档点时，小照会从神乐那里得到“神乐的守护（カグラのお守り）”，这之后就能在存档点选择其他场景而不用再靠双腿跑了。

回到庶民街，到蓝胡子爷爷的家中取得特效草药，再传送到药师村，直接前往菖蒲的家中，此时小姑娘已经是病入膏肓，将蓝胡子给的药交给红胡子，就能调和出治疗菖蒲疾病的万灵药，小姑娘终于得救了。



西安京 贵族街

一进贵族街，就听到叮叮当当的喧哗声。前往左上角源内先生的家，发现正门紧锁无法进入，绕到建筑的后方，用“莺卷”来到屋顶，进入房间。但源内先生正沉迷于制作新机器，根本无暇顾及神乐和小照。没办法，只好先去两岛原北的菅原道真之墓看一看。（至此就可以完成建设药师村的支线任务了，建议先完成支线任务之后再去往九个月前）

在菅原道真的墓前，小照见到了暗之王座的继承者恶路王，原来它才是所有事件的幕后黑手。拥有回到过去的力量的恶路王打算回到九个月前天照消灭八岐大蛇之时，让黑暗完全笼罩世界。回到源内先生的家，乘坐时光机器回到九个月前。

1. 足玉	8. 破魔矢
2. 历史绘卷物	9. 雅な砚箱
3. アマテラス人形	10. 破魔札
4. 雅な砚箱	11. 银の怀中时计
5. 漆器セット	12. 木雕りの佛像
6. イッスンの杰作4の欠片	13. 雅な砚箱
7. 戌の土雏	14. イッスンの杰作5の欠片（疾风）

高丽丸（九个月前）

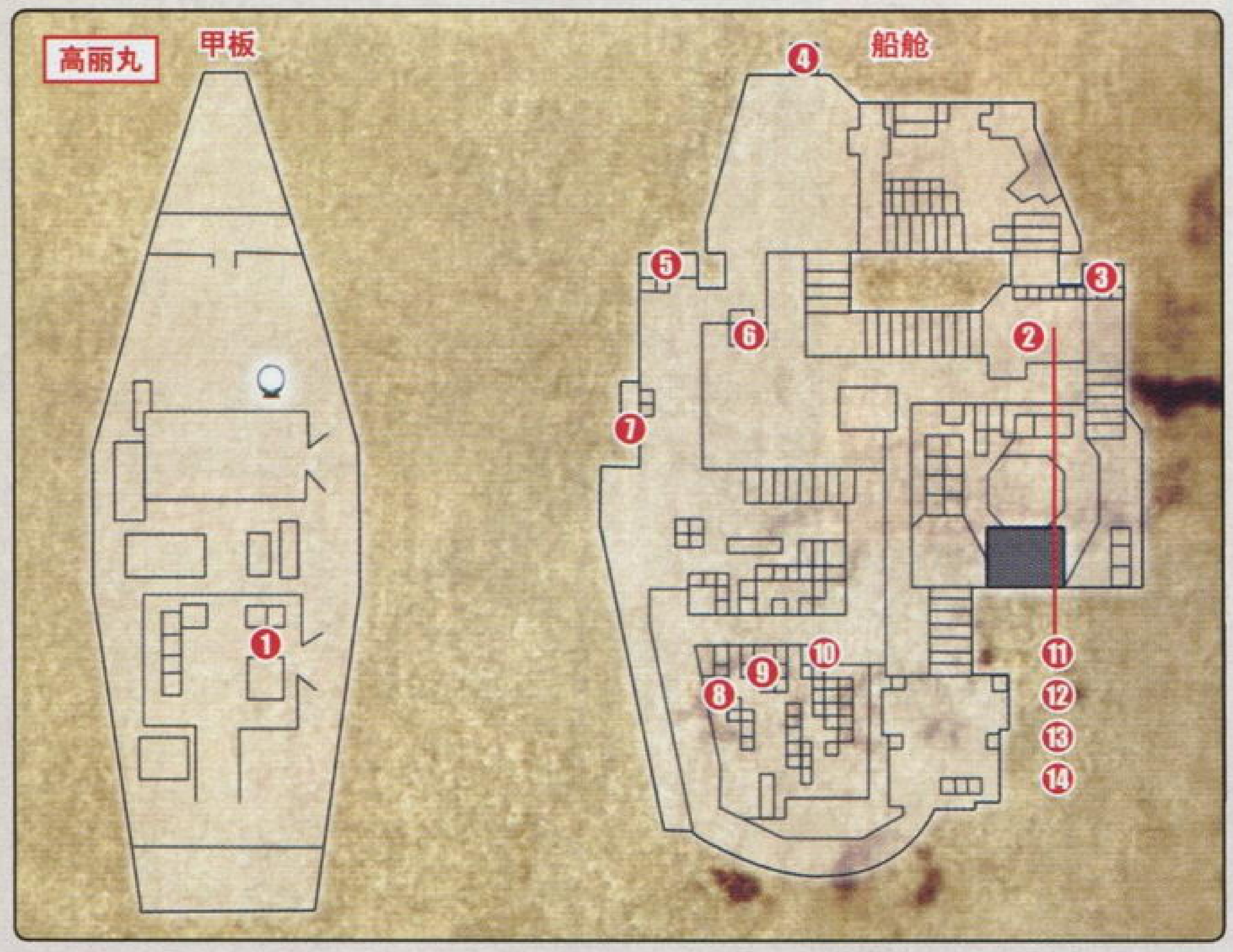
与海船高丽丸号的船长结束对话后，由第一个房间侧面的入口进入船舱，沿路一直来到老海员处。老海员告诉九郎，收藏在知玉之宫中的“知识的宝玉”知晓天下一切，知玉之宫的位置可以从龙神乙姬那里得到。



老海员旁边的电梯要用“双极”来控制，回到船长身边，请教关于“知识的宝玉”的详情，之后帮船长寻找召唤乙姬所需道具“ホラ贝”。从渔船下方地板上的洞返回船舱内部，来到粮食库，修好破损的鱼缸，再把地上的水引回鱼缸中，救活一郎丸的性命。继续前进到下一个房间，房间的楼梯被船锚挡住了，在船锚与磁铁之间画“U”便能把船锚吸到房屋中间去。走上楼梯，跳到前方区域，中间有个不停旋转的炮台。在炮口背向前方目标时用“辉玉”画上炸弹，这样当炮口指向目标时就恰好能开火了。接下来来到货物室，这里有一些有磁力的箱子，利用“双极”控制箱子们制作出道路，在右侧标有炸弹标志的箱子旁边的宝箱中可取得“铁の扉の键”，用它打开炮台区域右下角的铁门，在尽头的宝箱中取得“ホラ贝”。

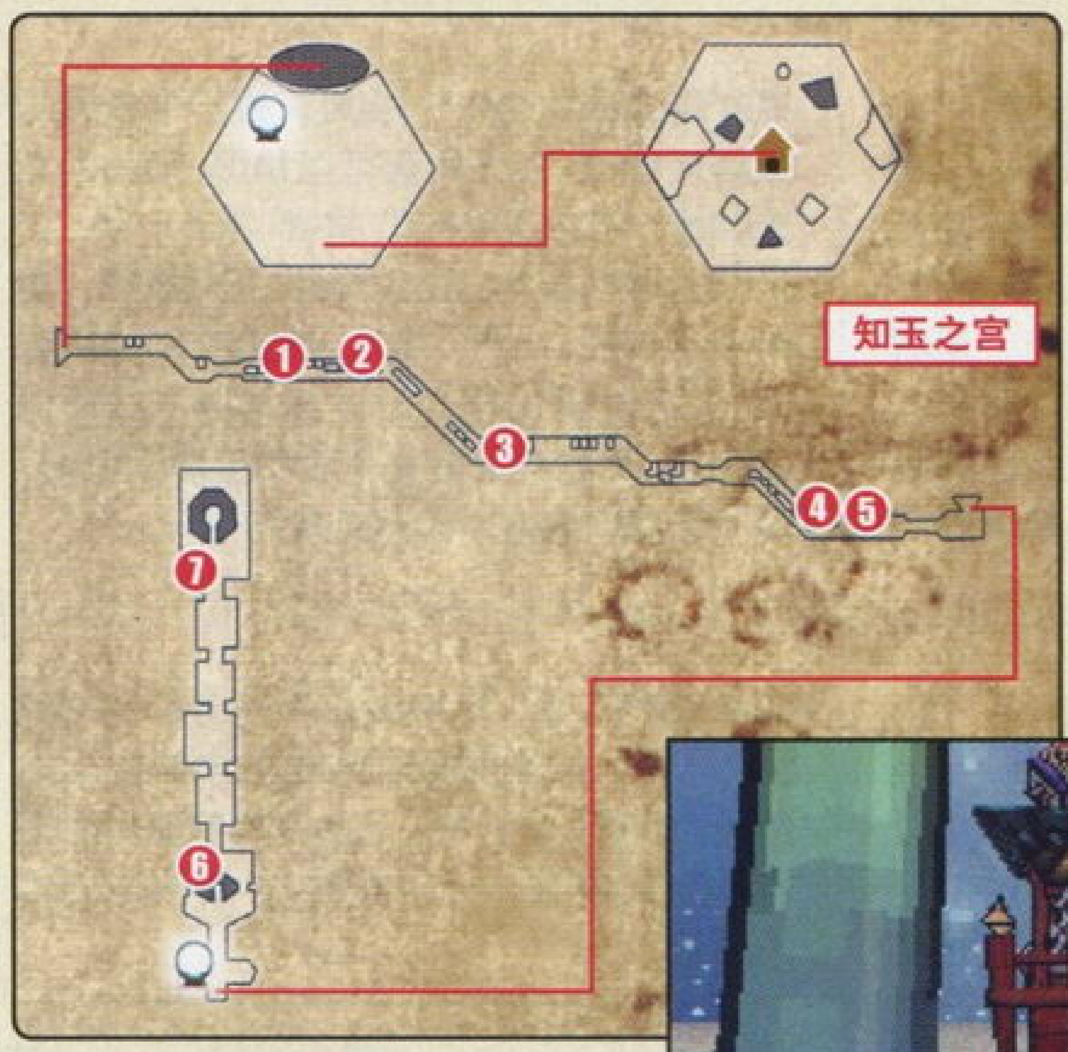
返回甲板，把“ホラ贝”交给船长，他就会召唤出海之王妃龙神乙姬。按照画面提示依次在乙姬身上五个地方画上圆圈就能令她恢复水龙姿态。九郎因为恐水没办法同行，于是乙姬便叫来了她的侍女——人鱼奈奈美。这也就解释了为何之前奈奈美会说自己和小照是朋友，因为他们早在九个月前就一同行动过。

1. イッスンの杰作4の欠片
2. 午の土雏
3. アマテラス人形
4. 商卖繁盛の小判
5. 历史绘卷物
6. 漆器セット
7. 银の怀中时计
8. 破魔矢冰
9. 鲸の土雏
10. 铁の扉の键
11. 历史绘卷物
12. ホラ贝
13. 雅な砚箱
14. きれいな贝壳



知玉之宫（九个月前）

知玉之宫出人意料的小，小照和奈奈美根本进不去。正前方可以找到一枚紫色的贝壳，用“樱花”打开它的双贝，获得道具“打ち出の小槌”，用它就可以变小进入知玉之宫了。跳入存档点旁边的紫色池水中，与濡女发生战斗。之后的操作类似于横版过关类游戏，沿路的石块和部分敌人可以用“一闪”清理，不能“一闪”的敌人就尽量躲开，有磁石图案的门用“双极”打开。由于场景是自动前进的，小心别光顾着捡沿途的宝箱而被卡死。通过这段漫长的水道之后，将会与BOSS 海星鬼一决胜负。



1. 中神骨顶
2. 御神墨中
3. イッスンの杰作4の欠片
4. 中神骨顶
5. 无限墨
6. 历史绘卷物
7. イッスンの杰作4の欠片



BOSS：海星鬼



这场战斗类似于FC上的横版射击游戏，操纵小照一边躲开海星鬼释放出的红色气泡弹幕，一边攻击它的五条触手。海星鬼会高速旋转地向小照所在方向碾压过来，要及时躲开。打掉海星鬼的五条触手后，它的核还会旋转释放冰魔法，需要绕着屏幕躲开。从安全角度考虑，最好使用攻击范围比较广的武器，避免近身战时不能及时躲开海星鬼的反击。实在不行的话，多预备些回复体力和墨水的药也是可以的。战斗结束后，从右上方的出口离开。

进入宫殿，救起昏迷在地的紫式部，让紫式部净化被瘴气污染的“知识的宝玉”后，紫式部笔下的花心大萝卜光源氏华丽登场。光源氏以其美型的外表迅速迷惑了奈奈美，并将奈奈美绑架到了宫殿内，接下来就是和光源氏玩4次捉迷藏的游戏。剧情之后，到“知识的宝玉”调查恶路王的情报，得知它并没有实体，只是一块持有黑暗意识的精神块而已，为了完成它的野心，必须需要合适的躯体，八岐大蛇和常暗之王都是它的容器。接下来恶路王会用八岐大蛇的血来清洗光之力的容器，如果让它完成这一工作，恶路王就将无人能敌。情报最后留下的调查者之名为——牛若。



高丽丸（九个月前）

回到高丽丸，清理掉船内出现的7拨妖怪后，水龙出现摧毁了高丽丸。九郎和小照含泪飞往十六夜之祠。

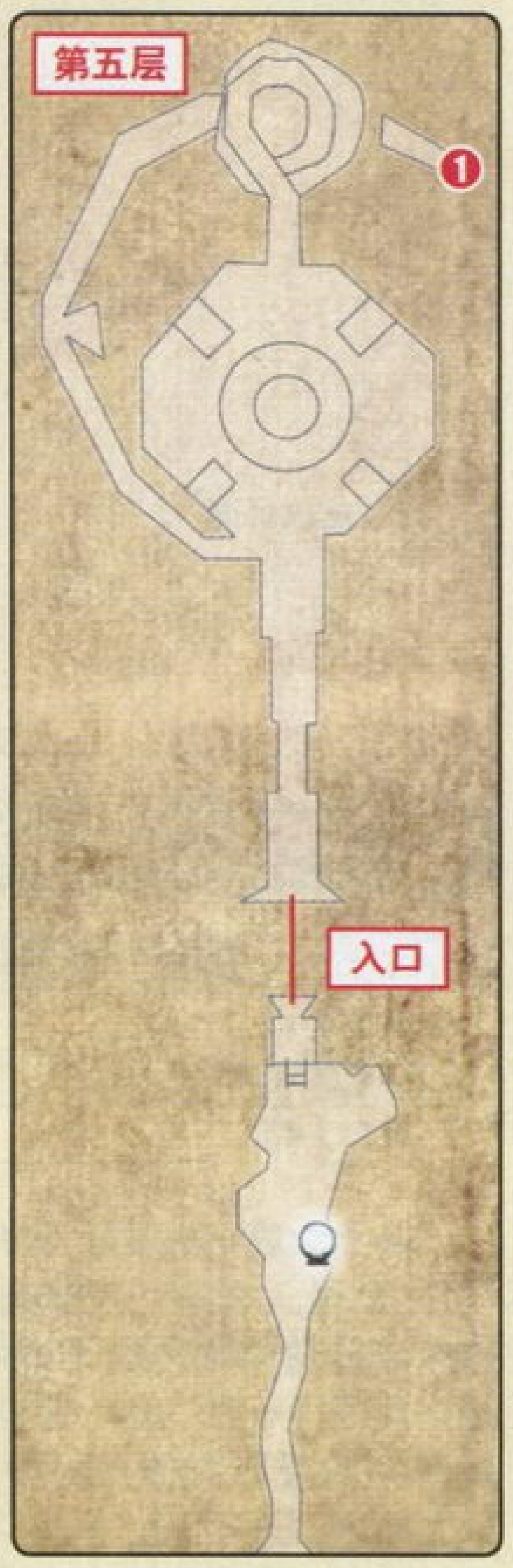


十六夜之祠（九个月前）

刚抵达十六夜之祠，就看到须佐之男颤颤巍巍地向祠堂深处踱去。上去打个招呼，还没说几句话，须佐之男便发现从海面上漂来了一个小男孩，他就是国主。小照将昏迷中的国主背到十六夜神社中，之后就要去帮助被八岐大蛇当做祭品的奇稻田姬了（这段剧情解释了之前为何须佐之男和国主会认识小照）。

1. 邪鬼面纱

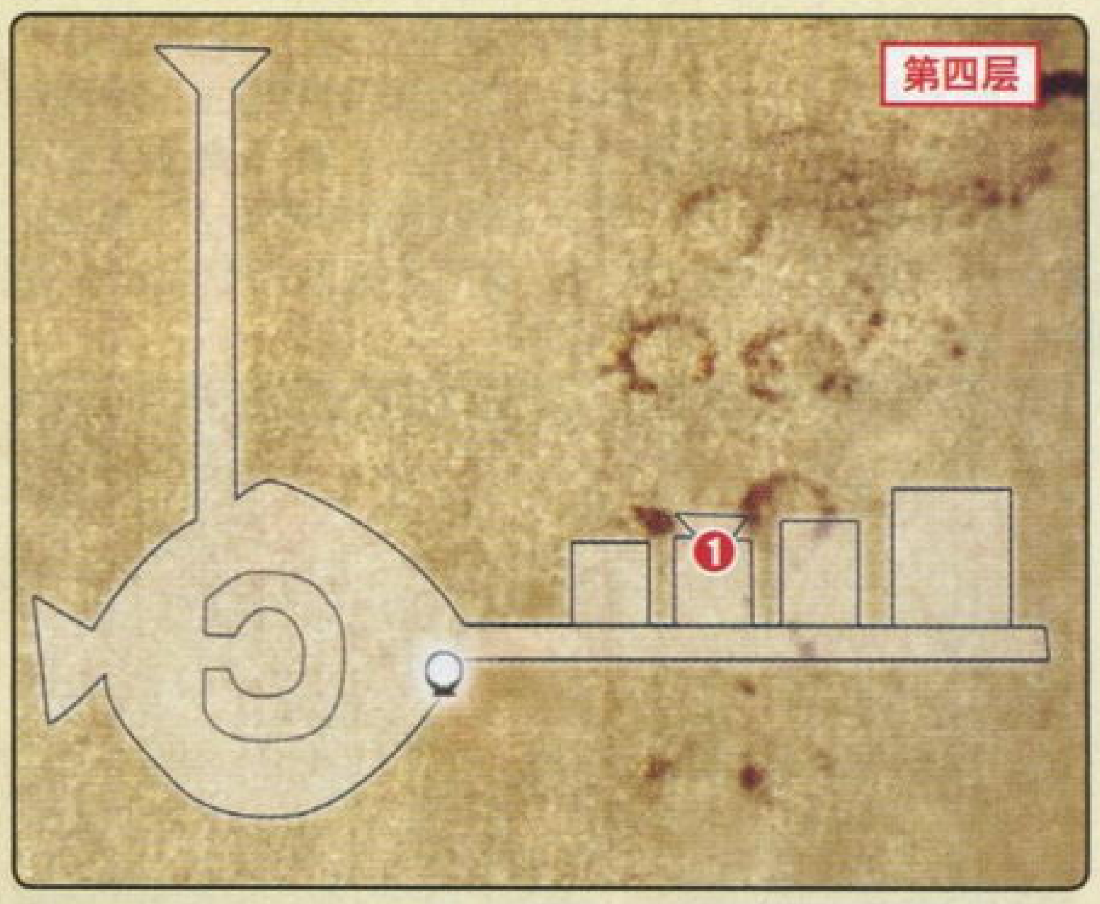
第五层：帮助须佐之男除去洞口的瘴气屏障后，进入洞中。来到入口，看门的天邪鬼不让小照进入。继续向前走，从尽头的宝箱里获得邪鬼面纱，和在鬼火市场时一样随便画点东西再上面即可。再回到入口就能进入了。



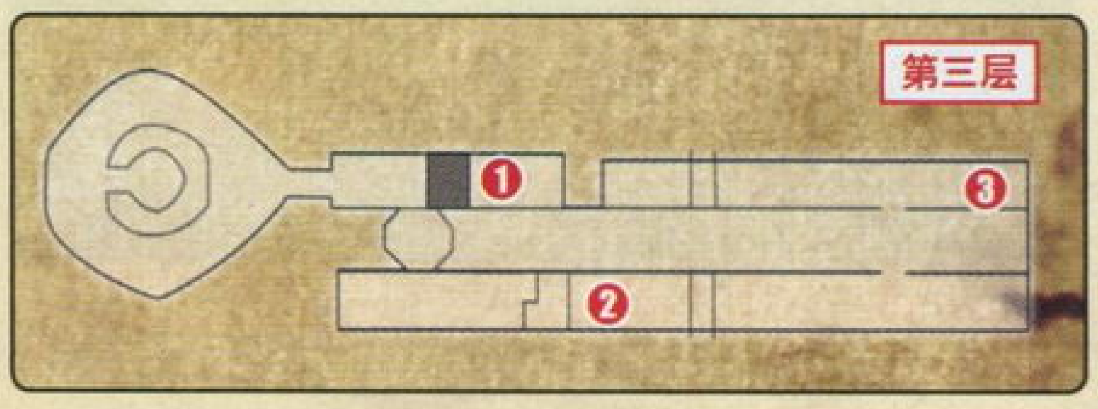
1. 破魔札



第四层：从存档点旁边的门进入监狱，这里关押着即将被作为祭品献给八岐大蛇的人类。在第二个监狱门口画“U”，入手“牢狱之键（イ）”，用它可以打开最右侧监狱的门。进入后两人分别踩住左右机关，大厅中间升降台下面的水就会退去一层，但九郎也被困在了牢笼中。之后小照来到升降台处，攻击一下控制升降台的天邪鬼就能到达下一层。

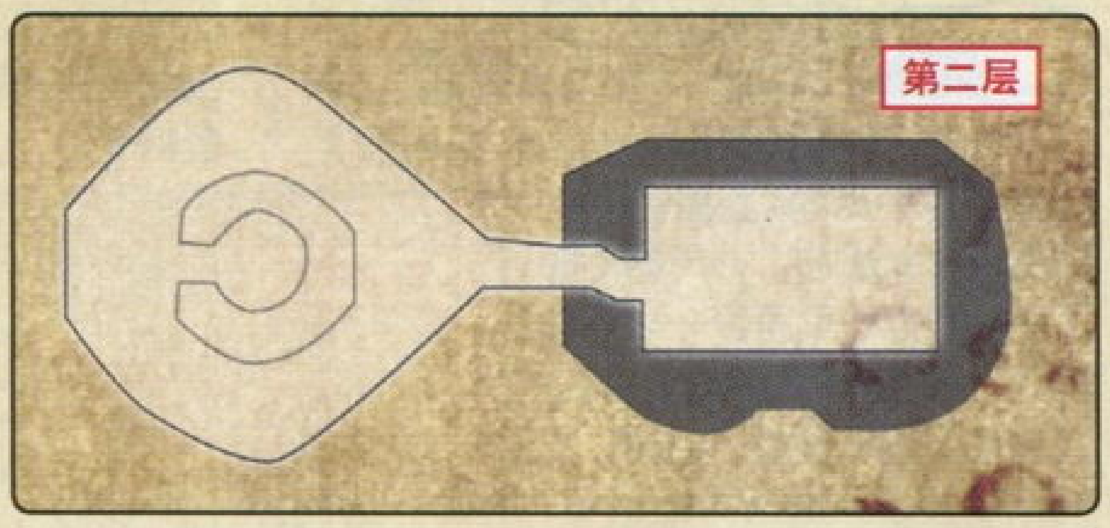


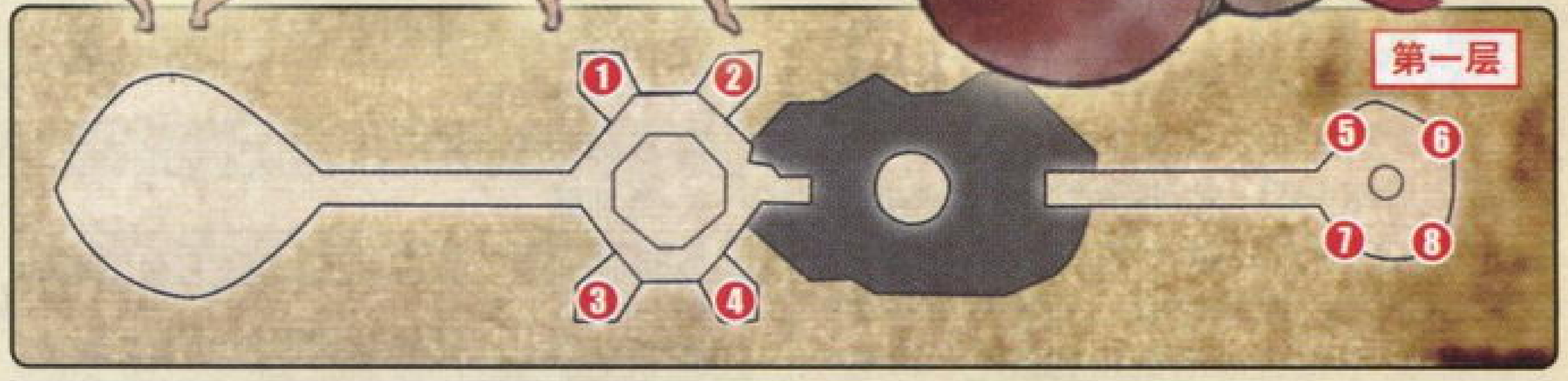
1. 铭酒 钢のタマシイ（辉迹）
2. 铭酒 钢のコブシ
3. イッスンの杰作 4 の欠片



第三层：从右侧的门进入厨房，和大锅旁边的天邪鬼对话，得知锅里没水做不成饭，登上楼梯，将左侧水池的水引到锅中，就能通过大锅跑到传送带上了。抵达天桥，与天邪鬼对话，得知要用“黄金邪鬼面纱”才能换取“秘传之酒”。然后踩开前方的机关，回到中央大厅乘坐升降梯。

第二层：来到第二层，前往右侧的训练场，但此时小照还没有拿到训练许可证，所以无法参加比赛。用“一闪”攻击一下龙的挂画，会露出后方的机关。踩开机关后再回去乘坐升降梯前往第一层。





1. 大御神酒	5. 商卖繁盛の小判
2. 训练许可证	6. イッスンの杰作 4 の欠片
3. 巳の土雏	7. きれいな贝壳
4. 破魔矢炎	8. 黄金の邪鬼面纱

第一层：同样是下了升降梯去往右侧，调查尽头的红色墙壁，原来是堵旋转墙。进入一个六边形的房间中，调查右上角的红色墙壁，获得训练许可证。接下来就能回到第二层去参加比赛了。

第二层：使用“疾风”能令升降梯上升到二层。把训练许可证交给铜锣旁边的赤天邪鬼，参加五连战。胜出后入手万能键，回到第四层的监牢救出九郎和其他被困民众后，再返回第一层。

第一层：前往地图上的紫色区域，先用“辉迹”将两人拉到龙头前的平台上，然后用“茑卷”将龙嘴张开，踩着“舌头”进入龙的口中。这里正是八岐大蛇的宝物库，就连伊邪那岐的盔甲也收藏在内。在宝箱中获得“黄金邪鬼面纱”，把它交给第三层厨房天桥上的天邪鬼，换取“秘传之酒”。再把“秘传之酒”送给第四层看守八岐大蛇所在地入口的天邪鬼，趁他喝醉后从身后的入口溜进去，就能欣赏天照大战八岐大蛇的场景了。协助须佐之男完成冲天七生，待天照一行人离去后，恶路王就会现身。但因为九郎和小照的阻止，使得这次恶路王的阴谋没有成功。于是，恶路王干脆回到了百年前……



神木村（百年前）

跟随恶路王回到一百年前的神木村中，来到神木树所在处。此时的神木树还仅仅是一棵小小的塞之芽，对它使用“樱花”后迷你版的木精咲耶出现。回到村子中，和站在河边的伊邪那美对话，得知她在制作仪式所需的八盐折之酒，帮她把河水引入酒桶中，之后就可以离开神木村前往神州平原。

1. 戌の土雏
2. イッスンの杰作 5 の欠片
3. 历史绘卷物
4. イッスンの杰作 5 の欠片



神州平原（百年前）

刚离开神木村就会遇到手持飞碟风筝的迷之少年，他原本是要到神州平原的洞窟中采集草药，但却害怕妖怪不敢前去。草药所在的位置就是百年后药师村的所在地，但此时，通往药师村的洞窟还没有被打通。跑过去先净化荒地，然后用“辉玉”炸开裂缝，走到洞窟尽头，再次使用“辉玉”，便可入手“新种的草药”，返回神木村村口，把草药交给迷之少年，获得道具“肉”。前往十六夜之祠的方向。



1. イッスンの杰作 5 の欠片
2. 子の土雏
3. 御神墨
4. 商卖繁盛の小判
5. 埴轮像
6. 埴轮像
7. 土偶像



●结婚仪式 先完成元渔师与占い好きの女移居的剧情。与占い好きの女对话获得道具“手纸”，把它交给元渔师，出村一次后再回来对话。第二次出村后回来，在瀑布后面的洞窟中就会举行二人的结婚仪式，分别与新郎新娘对话后第三次出村。再回到药师村时，西北侧就会建起两人的小屋。

十六夜之祠(百年前)

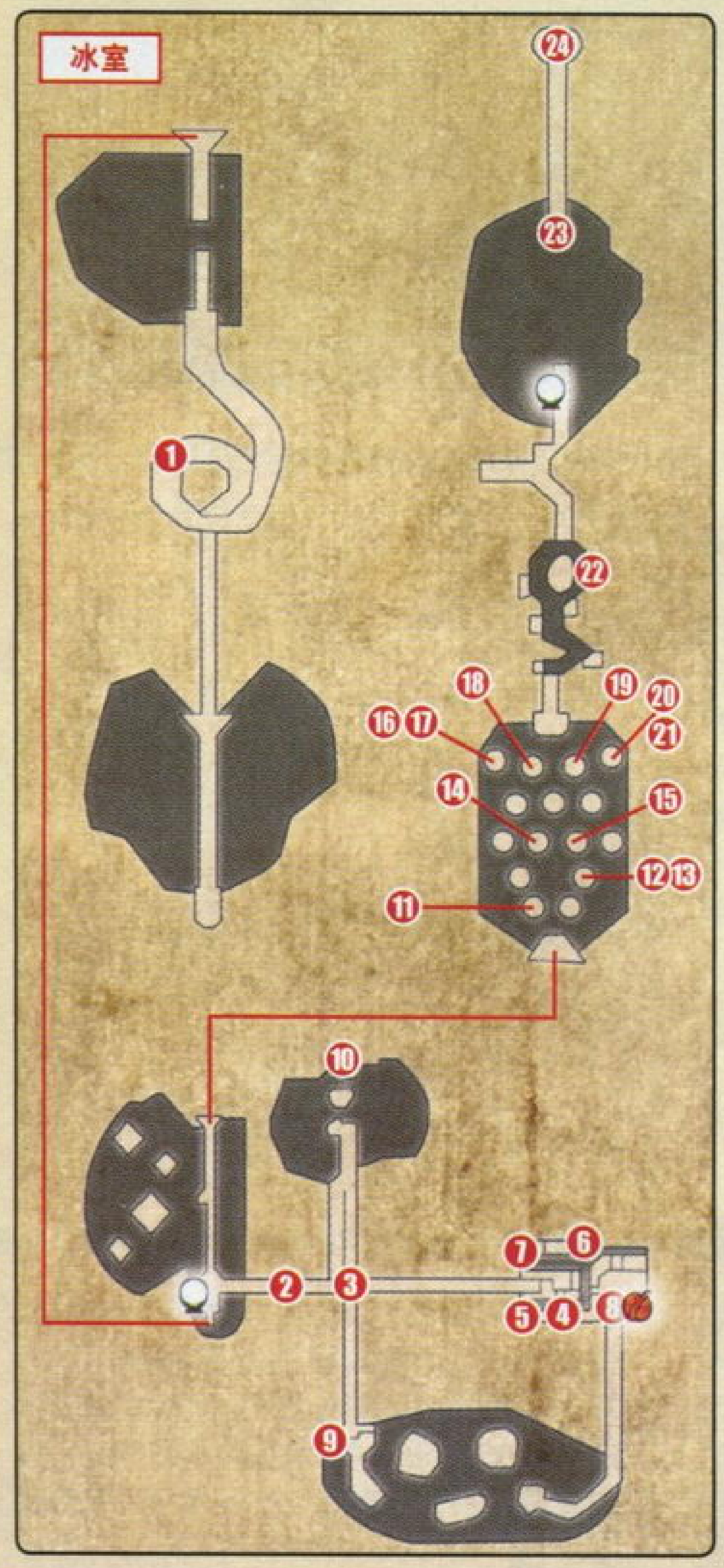
九郎接收到月亮道具传达出的信息后似乎大受打击，他表示自己要冷静一下后就离去了，小照只能暂时独自行动。到达十六夜之祠入口的鸟居下，遇到饿晕在地的万福，把肉给他吃后，就可以和他一起前往十六夜之祠了。十六夜之祠被瘴气结界笼罩着，暂时还不能进入。接着，万福和小照搭乘料理人旨美的飞行器抵达冰室。

冰室(百年前)

1. 冰室の扉の键 1	
2. 片吟の土雏	
3. 冰室の扉の键 2	
4. 御神墨	
5. 冰室の扉の键 4	
6. きれいな贝壳	
7. 历史绘卷物	
8. 龙の化石	
9. 真珠	
10. 冰室の扉の键 3	
11. ビー玉	
12. きれいな贝壳	
13. 神骨顶	
14. 真珠	
15. 无限墨	
16. イッスンの杰作 5 の欠片	
17. 御神墨	
18. 寅の土雏	
19. 龙の化石	
20. 商卖繁盛の小判	
21. 神骨顶	
22. イッスンの杰作 5 の欠片	
23. 大御神酒	
24. 真珠	

用万福头顶的火融化冰室洞口的冰墙，进入冰室内部。沿途会看到不少冰块，融化它们的话可以解救被困的小动物和获得一些道具，但注意进门后第三个冰块中是妖怪，不想战斗的话就躲开它。从宝箱中获得“冰室之扉的钥匙 1”。前进到下一场景，把万福放入大炮中，用他头顶的火点燃引线把万福打到断崖对面，再把小照也拉过去。

来到勾玉之门前，看得出这扇大门要 4 枚勾玉才能开启。从右手边进入一个十字型区域，这个区域的地面上有一层厚厚的冰，小照只能在上面滑行，无法停留。先从东侧的出口出去，抵达一个满是冰锥的场景内。万福顶着锅盖可以就通过冰锥，具体操作依然是先“辉迹”后“茑卷”。冰川上时不时会有浮冰漂过来，踩着浮冰跳到侧的岸上，取得左边宝箱中的“冰室之扉的钥匙 4”。然后再踩着浮冰跳到北岸的最东边(注意浮冰会不断融化)，用火融化右侧的冰柱，就可以抵达东侧的平台了。平台正下方的冰锥群中有两个机关，让万福和小照分别踩下机关，前方的铁刺会收回。从东南出口前往下一场景。



这个场景要用“一闪”切断冰柱搭建起连接各个平台的通路，走到尽头用“樱花”打开花苞，上到上一层的平台上，强制战斗后回到十字型区域的南侧。继续滑冰前进，在十字交叉点处取得“冰室之扉的钥匙 2”，从北侧入口进入下一场景。

将温泉的水引到前方的冰桥上，令桥面变宽可以让小照通过。下一个的温泉需要用“辉玉”炸开，之后的操作同前面一样，从尽头的宝箱中取得“冰室之扉的钥匙 3”。这样四枚勾玉我们就都找到了，原路返回，出了北侧出口后走左手边的通路，抄近路回到勾玉之门前。

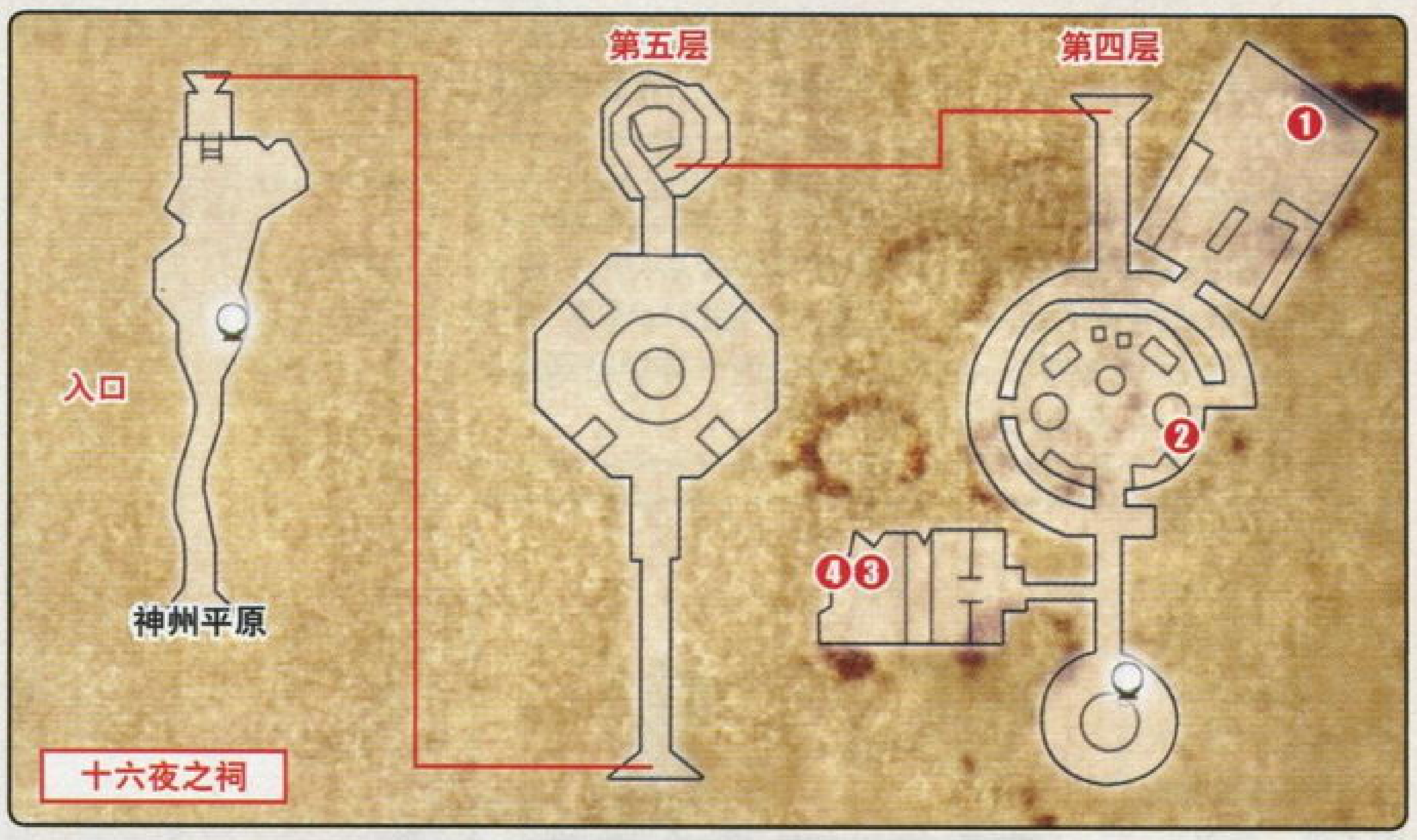
开启勾玉之门，从旨美口中听到前方场景内收藏着能打开十六夜之祠结界的琥珀。这个场景是由 15 个圆形平台所组成的，各个平台间依靠大炮来连接(有些大炮要在开启宝箱或清理掉平台上的敌人后才会出现)。来到场景尽头强制发生战斗，战斗结束来到一条冰川旁，踩着浮冰一路前行即可。冰川左右两边有不少平台，看到浮冰快化掉的时候要尽快跳到平台上等待下一块浮冰。上岸后直走，会看到一条冰封着的龙。不要管它，从前方入口进入下一场景，利用“双极”的神力抵达对岸取得“真珠”。原路返回，先在存档点保存记录，然后触发剧情开始 BOSS 战。

BOSS：蛟

蛟会使用冰锥攻击、吐冰攻击和用身体压向地面，冰锥落地前，地面上会有圆形阴影提示，绕开即可。将它打至气绝后，蛟的头顶会出现一只大冰锥，用“一闪”斩下冰锥刺入蛟的体内就能暂时阻止它的攻击，之后迅速跑到大炮处，把万福发射出去就能对蛟构成大伤害。打掉蛟一半 HP 时，再对它发射万福时，它会在自己面前筑起冰墙，需用火融化掉。



消灭蛟后取得“琥珀”，之后被冰封的白野威和一尺从天而降。用火融化冰解救白野威和一尺，由于白野威受伤严重，所以小照要替它前往十六夜之祠。



十六夜之祠(百年前)

1. イッスンの杰作 5 の欠片	
2. 大御神酒	
3. 历史绘卷物	
4. 酉の土雏	

在十六夜之祠的入口用琥珀净化瘴气，之后进入祠中。没走出多远，两人就掉入味美做料理用的大锅中。强制战斗结束后用“一闪”破坏旁边的装置，然後来到第四层左侧的房间中，融化天邪鬼身上的冰，获得幸玉，再用“辉迹”取得中间的宝箱，随后前往右上角的房间。

进门后就看到旨美一行人正在威逼利诱万福的妈妈给八岐大蛇做饭，万福正准备前去相救，却因为妖怪的汤的影响开始肚痛难忍，只好小照自己去救。用“茑卷”把万福妈妈从锅里拉出来，战胜旨美放出的杂兵，让万福与妈妈团圆。

和万福分手后，九郎回到小照身边。沿着正上方的通路前行，走到尽头帮助伊邪那岐完成斩杀大蛇的使命，但这一次，小照和九郎没能阻止恶路王用蛇血清洗光之器，黑暗降临世间，白野威也为保护大家而献出了生命……

回到十六夜之祠，在前方等待着小照的，居然是它寻找了许久的那个人——国主。然而此时的国主已被恶路王附体，更令人诧异的是，九郎居然也叛变了：“这就是我选择的命运。之前与你所做的一切，都只是在利用你而已。”事实真的如此吗？

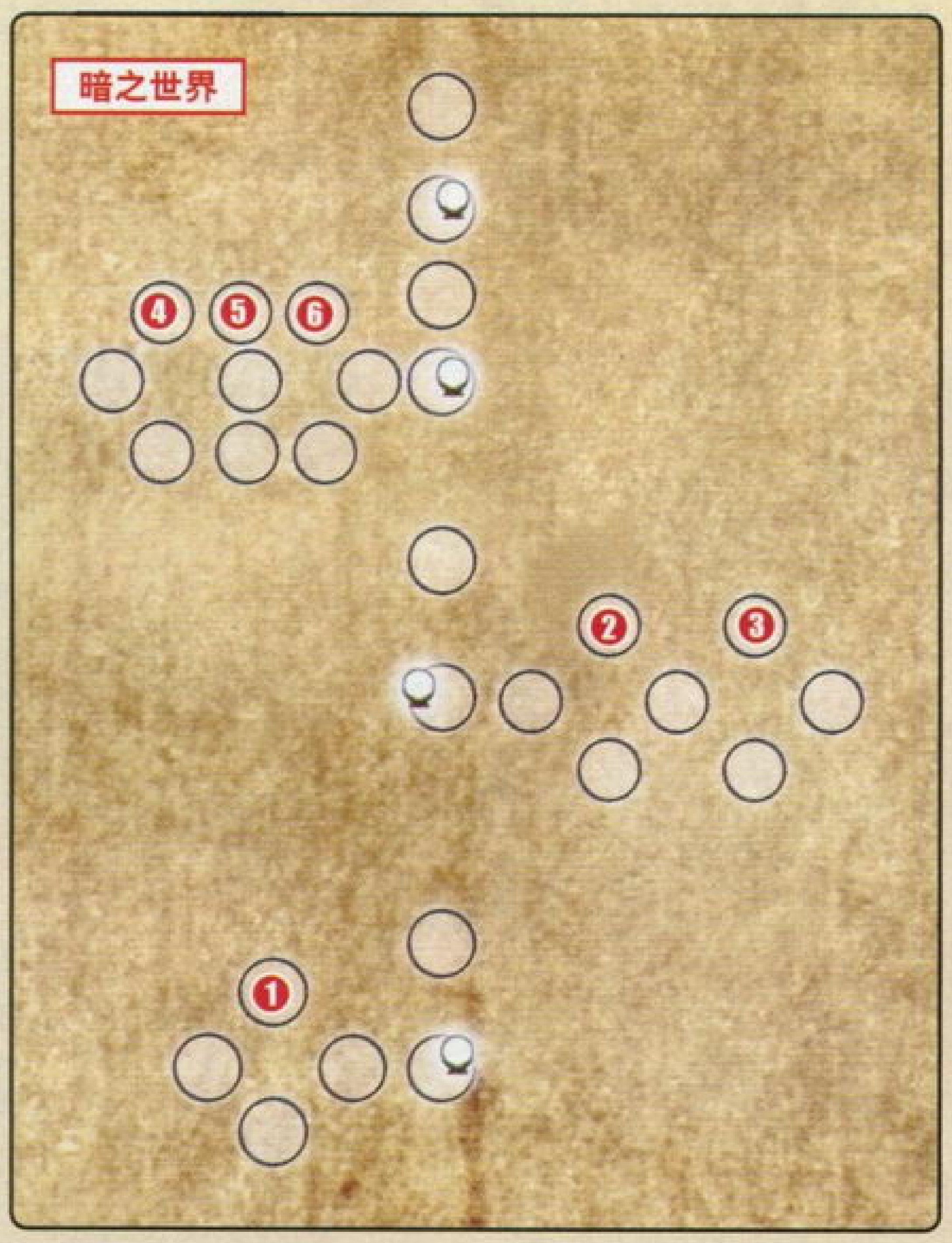


暗之世界

恶路王召唤出了异次元空间，又叫来了之前的四个 BOSS，企图让小照品尝极高的痛苦。一尺急忙把小照的其他几位同伴——奈奈美、神乐和万福都召唤来帮忙。之后就是与大蟆怪、大鲶鱼、连狮子以及怨灵王的四场战斗，打法与之前完全相同，此时已拥有全部笔神之力的小照对付这些 BOSS 已是轻而易举，在此就不予累述了。

结束四场 BOSS 后，就要面对九郎、恶路王意识体和恶路王的三场 BOSS 连战，因为通关后是不能继承消费道具的，所以这三场战斗就不用吝惜道具了，能用的全都用上，如果觉得不太够用的话，也可以在存档点旁边的商人那里购入。另外这个商人还出售其他武器，身上的妖怪素材够用的话就能换取。

1. 无限墨	
2. 破魔札炎	
3. 大御神酒	
4. 大御神酒	
5. 报复のお札	
6. 无限墨	



BOSS：九郎



九郎出招速度奇快，很难找到破绽，用“一闪”也不行，应以回避为主，在其出招后的短暂硬直时间内进攻，注意不要贪刀，打一下之后要及时跑开。九郎会扔出宝剑，用“一闪”把剑弹回去能令他昏迷几秒。当九郎的 HP 减到 2/3 时，他会不断进入暴走状态（全身笼罩绿光），此时的攻击速度会更快，不过躲过他一连串攻击后他会昏迷一会儿，抓住这一时间尽可能给他更多伤害。

BOSS：恶路王



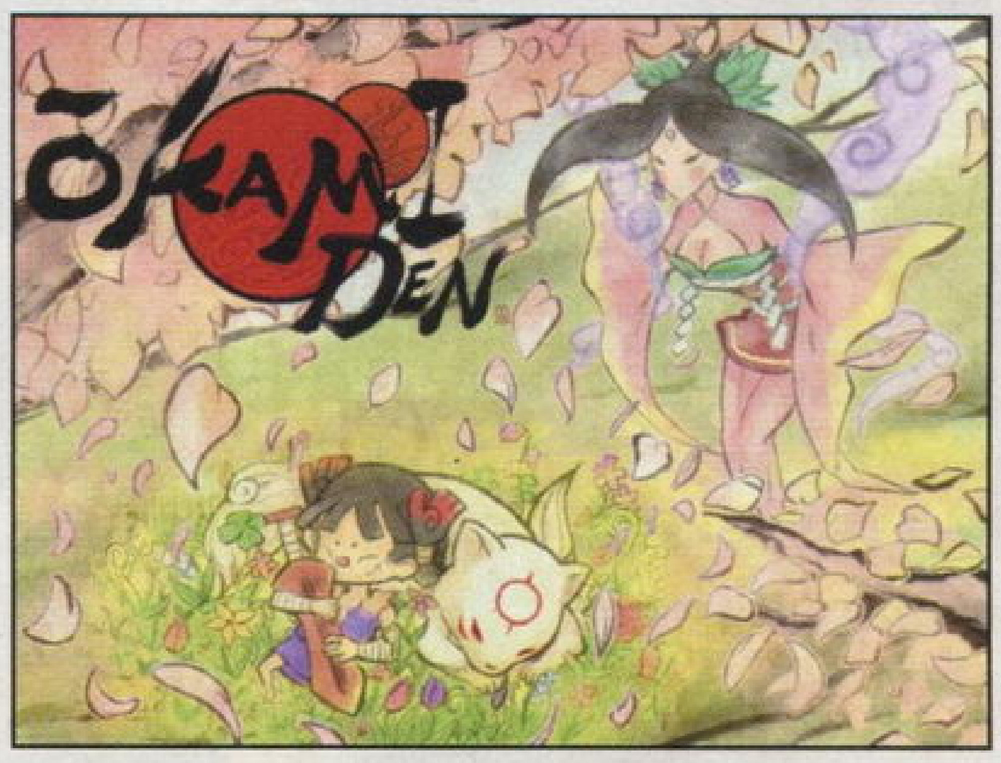
恶路王拷贝了小照的神力，也会使用笔神，因此这场战斗在使用笔神时应加快速度，否则会被恶路王划掉。小黑狗每次鸣叫之后都会紧接着一连串攻击，要注意回避，攻击结束后恶路王会昏迷一下，此时可以攻击它，同样不要贪刀，攻击一下后就跑开。中途恶路王也会对小照使用“一闪”、“辉玉”等笔神攻击，赶快用笔划掉。打掉约 1/4 的血后，恶路王会画出黑色的太阳，周围伸手不见五指，只能看到小黑狗的红色眼睛。此时无论用什么笔神攻击都会被恶路王划掉，只能不断地用普通攻击，抽几下后恶路王就会气绝，此时再让太阳重现即可。多带几瓶“铭酒钢之魂”和“铭酒钢之辛夷”提升攻击力和防御力也是个不错的选择。

BOSS：恶路王意识体

恶路王意识体的弱点是正中的眼球，先用普通攻击打掉它一点 HP 后，恶路王意识体就会蓄力发动吸血打法，在它蓄力期间（全身冒紫烟的时候）不断地攻击眼球，伤害足够大就能终止它的吸血行为。恶路王意识体的双手有时也会出现磁石标志，画“∩”可以把它们分开。其余时候只要使用与恶路王意识体相反属性的攻击就能不断减少它的 HP（雷和火时用“疾风”，冰时画“辉玉”）。胜利后自动进入最终战。



与恶路王的战斗终于结束了，国主恢复了心智，恶路王失去了它所能依附的身体。此时，九郎再度出现在大家面前，他献出自己的身体让恶路王进入，但这并不是为了让恶路王存活下去，而是要将它封印在自己体内。原来九郎是以牛若为原型制作的复制品，他来到这个世界的使命就是要以自己的身体、自己的性命来消灭恶路王……看着九郎痛苦的神情，小照与国主忍住内心中的强烈悲痛，挥刀冲上前去……



光明重回大地，中津国再次呈现出和睦繁荣的景象。国主为了弄清自己的真实身分独自踏上旅程，他们的故事才刚刚拉开序幕……

通关后取得的道具

道具名称	取得条件	备注
森罗万晶	无	攻击力超高的武器，可持续蓄力，2 段蓄力带火属性，3 段带冰属性，4 段带雷属性。
移身之业　漆黑的太阳	通关后“神”评价	装饰品，装备后变成小黑狗造型。
归身之业	无	装饰品，装备后恢复原来模样。
神饰　招财猫之手	完成“寻找狸猫”的分支路线	入手更多金钱。
移身之业　月之遗产	完成古董品图鉴	装饰品，装备后小照变成机械狗。
神饰　除魔之铃	完成一寸杰作 2	大地图不会被敌人追。
神饰　金色招财猫	完成一寸杰作 4	吸引掉落的道具。
神饰　返魂香	完成一寸杰作 5	攻击敌人的同时回复体力。
移身之业　初日之出	入手全部绘卷	装饰品，装备后小照身上的花纹变成天照的样式。
唯我独尊的数珠	完成全部一寸杰作	装饰品，装备后体力与墨量不减少。
移身之业　传说的绘师	完成妖怪绘卷物	装饰品，装备后小照会穿上一尺的衣服。

药师村的发展条件

名称	发展条件	备注
锻冶屋	移居 1 人	能够锻造神器
咒术屋	移居 2 人	能够购买奥义
旅馆	贪吃的猴子、好战的鸡和喜欢冒险的狗等移居过来之后	无
温泉	移居 7 人	无
酒场	酒职人移居后	需完成“酒职人の酒の材料目录”
通往浮岛的桥	移居 10 人	浮岛宝箱中获得“一寸杰作 5 的碎片”
民家 1	方向音痴の女移居后	无
民家上的桥	民家 2 建成后	无
民家 2	帮助受伤的仙鹤后	来到民家 2 可触发“鹤的报恩”剧情
民家 3	元渔师与占い好きの女结婚后	能炸开山崖壁上的裂缝，获得“黄金のヒョウタン”

药师村移民一览

名称	相遇地区	备注
方向音痴のお姉さん	神州平原花火屋附近的桥边	为花火屋取得道具回来时
ケガをした鶴	神州平原靠近阿伽塔之森入口的地方	烟花大会剧情后
食いしん坊の猿	花笑谷第一个存档点附近	烟花大会剧情后
敌讨ちに燃えるキジ	西安京庶民街入口附近	让塞之芽开花后
独り身のお婆さん	两岛原南前往塞之木所在区域的通路上	与神乐相遇后
一人ぼっちの男の子	两岛原南地图最西端	与神乐相遇后（需先触发独身婆婆移居的剧情）
元渔师	两岛原南商店附近的海边	与神乐相遇后
料理人ヤクゼン	西安京庶民街的山猫亭中	与九郎相遇后
酒职人	西安京庶民街蓝胡子爷爷的家前面	与九郎相遇后
タヌキ	阿伽塔之森占卜婆婆的家门前	取得占卜婆婆所需的道具后
占い好きの女	阿伽塔之森塞之芽附近	取得占卜婆婆所需的道具后
冒险好きの犬	两岛原北机械附近	入手“カグラの御守り”后
演奏好きの雷神族	地下遗迹大门左侧	入手“カグラの御守り”后
贵族の男	西安京庶民街	入手“カグラの御守り”后
恩人を探すウリ坊	神木村门口附近	入手“カグラの御守り”后（需先触发贵族男子移居剧情）
寂しがりやの子犬	神州平原花火屋门前	入手“カグラの御守り”后（需先触发喜欢冒险的狗移居剧情）
桃太郎	西安京庶民街（西安京贵族街入口）	入手“カグラの御守り”后（需先触发贪吃的猴子、好战的鸡和喜欢冒险的狗移居剧情）
温泉好きの婆さん	神州平原西南侧红色鸟居附近	入手“カグラの御守り”后（需先完成药师村的温泉）
温泉好きの爷さん	两岛原南存档点附近	入手“カグラの御守り”后（需先完成药师村的温泉）
泥太郎	药师村的温泉	治好菖蒲的病后，先与喜欢温泉的婆婆以及喜欢温泉的爷爷对话，听到关于泥太郎的信息，过一段时间重新回到温泉处就能看到他了。

目录绘卷物任务详情（宝箱所在位置请参考地图）

目录绘卷物名称	内容	目录取得条件	道具获得地点
名も无き男の陶艺道具目录	火药、火绳、四尺玉、火筒	花咲谷旁边的小屋前与无名男对话	花咲谷的宝箱取得
タマヤの花火道具目录	ろくろ、黑陶土、釉药、白陶土、赤陶土	在花火屋的剧情中获得	神州平原打倒 4 组妖怪取得（地图有标识）
ミカヅキのアマテラス姿绘目录	アマテラスの绘 1 ～ 8	完成花咲谷剧情后	神州平原的宝箱取得
カリウドの钓り道具目录	竿、糸、针、浮き、疑似饵、オモリ	第一次来到阿伽塔之森后和カリウド对话	阿伽塔之森、鬼火市场和五重塔的宝箱取得
住职代理のツヅラオ遗品目录	魔除けの札、木鱼、数珠、卷物	打倒怨灵王后与两岛原南寺庙中的主持对话	两岛原与西安京的宝箱中取得
地下遗迹の调查记录目录	地下遗迹の调查簿 1 ～ 8	和九郎成为同伴后，与贵族街书物库前的男子对话	地下遗迹中的宝箱取得
ぼくせんババの商卖道具目录	怪しげな水晶、怪しげなお札、怪しげな骨、怪しげな首饰り	第二次来到阿伽塔之森与占卜婆婆对话	洪水退去后，阿伽塔之森的宝箱以及打倒 2 组妖怪取得（地图有标识）
桃太郎のきび团子目录	きび团子（きなこ）、きび团子（よもぎ）、きび团子（ごま）	桃太郎搬到药师村后与他对话	神州平原打倒 3 组妖怪取得（存档点处、花火屋门前、神社的坡道上）
酒职人の酒の材料目录	麴、米、秘境の水	酒职人搬到药师村后与他对话	花咲谷打倒 3 组妖怪取得（第 1、4、7 场景内）

●通关后继承要素　1 体力值和墨水量 /2 全部金钱 /3 装饰品 /4 一寸杰作的欠片 /5 古董品图鉴（但不继承古董品）/6 妖怪绘卷物

文 洛克&鞋饿地主·RP 美编 NINA



说实话，这是一个仁者见仁智者见智的游戏，本次它做出了巨大变革，将原有的地图达成度取消，改成了各个章节的达成度；取消了装备系统，只有通过收集游戏中隐藏的大量道具来提升 HP 和 MP；通过战斗中所获得的经验值来习得新技能；战斗中新增 QTE 等等，这些变革带给玩家现代欧美 ACT 的游戏感受。无论你是坚守 2D 才是王道的“月下党”，还是力挺改革的系列死忠，本作到底是优是劣，相信只有在玩过后，你才会找到属于自己的那份答案。还不快快跟上洛克和地主的脚步，一同踏上除魔之路？

Castlevania -Lords of Shadow-

恶魔城 暗影之王		Konami	动作
多机种	Castlevania：Lords of Shadow		美版
	2010年10月5日	1人	59.99美元
	对应机种为PS3及X360		

攻略透解 GUIDE THROUGH

通关时间：一周目通关游戏约 15 小时。

恶魔猎人生存指南

操作说明

X360 版按键	PS3 版按键	效果
左摇杆	左摇杆	控制角色、光标移动
十字键	十字键	切换副武器
X	□	纵劈攻击
Y	△	横扫攻击
A	X	跳跃
B	○	使用副武器
LS	L3	吸魂（回复光魔法）
RS	R3	吸魂（回复暗魔法）
LB	L1	进入光魔法状态
RB	R1	进入暗魔法状态
LT	L2	防御
RT	R2	特殊动作

战斗指南

战斗画面解说



1.主角生命值：降至30%时血槽会呈现红色以示警告，降至最低后角色死亡，收集5个绿宝石碎片可以提升血槽长度，一共可以提升6次。

2.EXP：当前所持的EXP，EXP通过打怪获取。

3.目前所持的副武器：按十字键可以随时更换副武器。

4.当前所持的副武器残余量：数值降至0后无法使用该副武器，召唤水晶使用一次后自动归0。

5.光魔法槽：降至最低后无法使用光魔法，收集5个蓝宝石碎片可以提升魔法槽长度，一共可以提升6次。

6.暗魔法槽：降至最低后无法使用暗魔法，收集5个红宝石碎片可以提升魔法槽长度，一共可以提升6次。

7.吸魂槽：攻击敌人可积累该槽能量，能量蓄满后攻击敌人能打出魂，受到攻击后能量自动清空。

8.敌人血槽：和重要敌人战斗时才会出现的血槽，当血槽以白色显示时说明可以对敌人进行QTE攻击。

收集要素

《恶魔城》历代的收集要素都十分丰富，本作也不例外。游戏中只要调查路边发光的尸体就能收集物品，除了一般的提示卷轴外，游戏中一共存在 90 个收集要素，它们分别是 30 个绿宝石碎片、30 个蓝宝石碎片、30 个红宝石碎片。

※游戏中的解谜旁都有存放提示卷轴的尸体，如果花EXP购买谜题答案的话，解开谜题将无法获得额外的EXP奖励。

难度与关卡完成度

游戏一共存在四种难度，分别为 squire（绅士，简单难度）、warrior（战士，中等难度）、knight（骑士，困难难度）、paladin（圣骑士，噩梦难度），四种难度之间的区别在于敌人的攻击欲望和攻击力。

关卡完成度是本作新加入的系统，关卡中的隐藏要素收集率、通关难度、关卡挑战都会影响关卡的完成率，其中关卡挑战占 10% 完成率，在本关隐藏要素全部收集并通过试炼的情况下，四种难度分别对应 84%、92%、100%、110% 的关卡完成率。

※paladin难度需要把游戏通关一遍才会出现。

©2010 Konami Digital Entertainment Developed by Mercury Steam S.L.

投技

用特殊动作键使出，杂兵战中的主力技，不得不说本作把投技设置的太过强大，游戏中大部分杂兵都能使用投技直接秒杀，不过在游戏前期，投技由于攻击距离有所限制，在战斗中并不能很好的发挥作用，当学会高级技巧 grab & interact（把远处的敌人拉过来）后才能大显神威，推荐尽早学会。

魔法系统

魔法系统要进入第二章才能完全开启，魔法分为光暗两种，其中光魔法的普通攻击带有电属性，攻击敌人后可以回复自身体力，在光魔法状态下一些副武器的效果也会改变，是游戏攻关过程中最重要的能力；暗魔法的普通攻击带有火属性，在暗魔法下使用副武器能大幅度提升副武器的攻击力，适合熟悉游戏操作后速杀敌人时使用。

魔力的回复方法为吸取敌人的魂魄，魂魄获得途径有以下三种，分别是杀死敌人、使用 QTE 攻击敌人和在吸魂槽蓄满的情况下攻击敌人，这里重点讲解下吸魂槽，吸魂槽只能通过攻击敌人来蓄积，无论蓄积到多少程度，受到敌人攻击后都会被强制清空。当吸魂槽蓄满后攻击敌人就会出魂，当槽蓄满时如果超过 8 秒没有攻击敌人，槽的能量会渐渐消失。

※两系魔法都有要25000EXP购买的大招，其中光魔法的大招适合清理杂兵，而暗魔法的大招适合在BOSS战中给予敌人重创，推荐尽早购买。

副武器

游戏中有 4 种副武器，按十字键可以随时替换当前持有的副武器，副武器具体效果如下：

飞刀

最初即可取得的副武器，对狼人有一击必杀的效果，在吸魂槽蓄满后也能用来维持吸魂槽。此外，在暗魔法下使用飞刀能使飞刀的攻击力大幅提升，并可开启远处的机关。

水晶

比较特殊的副武器，第二章取得，水晶需要长时间按键才能使用，能够召唤出一头使魔对版面上的敌人进行全屏攻击，杂兵和精英怪直接秒杀，但对 BOSS 的效果就不太明显了。需要注意的是水晶使用一次后能源就会清空，想要再次使用只能重新收集 4 枚水晶碎片。

妖精

第三章获得的能力，可以困住单体敌人 10 秒，期间能尽其攻击被困在的敌人，不过对 BOSS 无效。

圣水

威力最大的副武器，在第五章获得，普通状态下使用可以使攻击范围内的敌人眩晕 3 秒，在暗魔法下使用则可以提升圣水的攻击力，在光魔法下使用则可以在自身周围发动一个防御罩，能承受一定程度的伤害。

弹反

积蓄吸魂槽的主要手段，在敌人攻击到自己的一瞬间进行防御，可以将敌人弹开，此时攻击敌人可以快速积蓄吸魂槽。不过本作的攻击判定与同类游戏相比会有些早，往往招式在起手阶段就带有攻击判定，可能初上手时会有些不习惯。此外，在光魔法下使出弹反，能把周围的敌人都震开（需要购买），在一些被围殴的场面中可以轻松解围。

QTE

普通小怪可以直接使用特殊动作键进入 QTE，精英怪和 BOSS 则要满足一定条件，使它们的身体发出白光才能使用QTE。QTE 分为两种，一种如图所示，画面中会出现两个圈，当较大的一个圈缩小到小圈后，在 XYAB 或□△×○中任意按一个键即可完成；另一种则是类似《战神》的 QTE，画面中会随机出现四个按键中的一个，根据提示进行连打按键即可。



恶魔城旅游指南

第一章

剧情

在这个世界上，只有适者才可以生存下来。它们互相残杀来取得种族优势，这被称为光明与黑暗的平衡。这是一个没有希望的黑暗时代，祭司长称这是神为了强化人们的精神而赋予的测试。或许这是事实，也可能只是一个虔诚的谎言。如果这一切都是真的，黑暗吞噬了曾经骄傲的人类，让他们见证了人类的最后。



来到了村子，协助村民打倒袭来的魔物后村民告诉他，在古老森林中可以找到潘。加百列在森林中休息时，一匹马来到了他的面前，它告诉加百列它可以带他去见湖之守护者潘。在神马的帮助下，加百列成功来到了潘的面前。不过潘并没打算直接帮助加百列，而是给了加百列一个试炼，加百列看到戴着面具的自己来到妻子面前，并捅死了她。潘告诉他这就是给予他的试炼，并开启了通往忘却之湖的通道。在湖面上，一个泰坦向加百列袭来。在加百列与泰坦苦战时，一位战士协助加百列，打倒了泰坦。他见到妻子的灵魂，她告诉加百列黑暗正包围着她们，而暗影之王的能力便是拯救她们的关键。玛丽的灵魂消失之后，那位战士上前介绍说自己是佐贝克，是教团命令来协助加百列作战的援军。他分析道他们应该进入暗影之王的领地，收齐它们的能力，将天地再次结合起来。于是两人便分头行动，前往黑暗领主的领地。

1-1

①本关是试玩版的第一关，提前玩过 DEMO 的玩家可能会比较熟悉，使用普通攻击消灭第一批杂兵后出现狼人，击杀后获得副武器“小刀”；

②打倒狼人凑齐 25EXP 后系统要求学习新技能，购买后再消灭一定数量的敌人野狼登场，同时学会防御和回避两个技巧，把野狼 HP 消减至最低发生剧情，在它眼睛闪红光之后立刻使用特殊动作举起木桩即可击杀它。

1-2

同样是试玩版的关卡，路上的敌人攻击 4 下后就能用特殊动作杀死，打倒两批敌人后会出现野狼，右边有一个 HP 恢复点，只要多利用防御和回避可以轻松搞定它，胜利后过关。

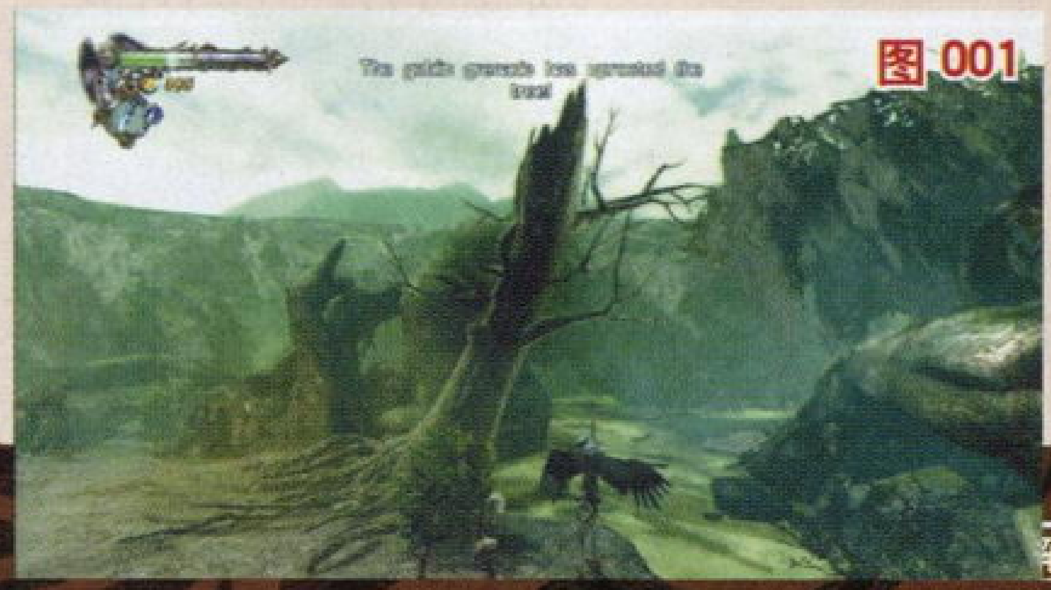
1-3

①本关会出现投抛炸弹的哥布林，可以使用特殊动作把地上的炸弹丢回去。如果觉得炸弹太多较难躲避，也可以采取使用特殊动作把敌人拉过来 QTE 的方式解决；

②前进一段路后到达沼泽地带，沼泽中冒白气的地点进入后 HP 会徐徐下降，冒泡的地点则会出现蔓藤缠住主角，不过可以用QTE 轻松通过；

③一开始的分岔路推荐走右边，那边几乎没沼泽。【图 001】处需要使用敌人的炸弹炸毁树木打通道路；

④进入遗迹后学会新能力“钩锁”，利用该能力到达外围进入中 BOSS 战，兽人的攻击方式比较单调，不过要注意它手持武器时攻击是无法防御的，而地震攻击需要使用跳跃回避，多利用回避与它周旋，把 HP 削减到最低后出现 QTE 提示。


图 001

TIPS 在 5-2 推第三个石像时，站在石像左侧（靠墙的那边）使用暗魔法＋魔爪攻击石像，会出现卡住并无法移动的 BUG，此时只能选择从头开始。

1-4

①解谜关，需要玩家沿途收集5颗提示的石头，并在尽头把5个机关按石头的顺序排序，具体排序方法如【图002】所示；

图 002



②在顶层继续解谜，只要把三座桥构成一个笔直的通路即可，顺序为外圈顺时针转2次、中圈顺时针转1次、内圈顺时针转2次。

1-5

①和冰之泰坦的战斗分为四个阶段，我们要依次破坏位于手、胸、背、耳四个部分的魔法阵；

②战斗开始后利用回避快速接近BOSS，途中BOSS会使用冰柱和魔法阵阻扰我们前进，靠近后BOSS会使用拳头砸地攻击我们，注意掌握好提前量使用跳跃躲避震动；

③当BOSS手部卡在冰里时用特殊动作爬上BOSS的手臂，当BOSS晃动的时候要按特殊动作键抓住，爬到右上方就能看到第一个魔法阵；

④破坏第一个魔法阵后BOSS会用左手攻击，根据提示使用方向（→）+跳跃回避，之后使用特殊动作来到胸部；

⑤破坏胸部的魔法阵后根据提示绕到背部，破坏魔法阵时BOSS会用手抓我们，注意提前更换位置以免被扫下去；

⑥最后一个魔法阵在耳部位置，从背部爬上去成功破坏后过关。

第二章

剧情

加百列来到了一个古代城市的遗迹中，遭到了魔物的袭击，此时一位少女出现，利用紫水晶的能力打倒了魔物。加百列跟随少女来到一个洞窟中，一个黑骑士突然向加百列袭去，少女及时出现制止了它。原来少女名叫克劳蒂亚，黑骑士是她的保护者。当她通过读心术得知加百列为了拯救人类而要取得暗影之王的能力后她便决定协助加百列。她对加百列解释了这段历史，并说要想到达暗影之王的所在地，必须打倒门后的泰坦。



在克劳蒂亚和黑骑士的帮助下，加百列成功地打倒了泰坦，克劳蒂亚提议去休息一下。疲倦的加百列同意了克劳蒂亚的提议，在梦中，加百列梦到自己捅死了克劳蒂亚，便惊醒了。此时潘来到加百列的面前，他说加百列必须取得黑骑士的铁手腕，在日后它将会派上用场。他注意到克劳蒂亚已经被杀死，此时黑骑士正好回来，见到死去的主人，黑骑士愤怒地向加百列发动攻击。打倒黑骑士后，加百列将克劳蒂亚的尸体埋了，继续自己的旅程。

2-1

①利用钩锁能力从悬崖下来，路上会进行魔法相关的教程，释放光之魔力后攻击敌人即可，打倒敌人后根据提示吸魂（L3或LS）；

②继续前进到一处分岔路口，这里左右两边的路都是共通的，走到最深处后爬到墙上，再利用钩锁到达树内。

2-2

①前进不久遇到新怪蜘蛛，战斗时还是以回避为主，要注意蜘蛛的毒液和蓄力攻击会使我们进入中毒状态，要利用光魔法及时解除，否则会扣除较多HP。被蜘蛛网缠住的话要尽快完成QTE挣脱，杀死蜘蛛后继续前进；

②前进遇到分岔路口时先去左边，利用哥布林丢出的炸弹把门炸开，进入获得第一个钥匙；



图 003

③取得后原路返回到分岔口朝左边前进，途中要走过蜘蛛网铺成的道路，如果快掉落的话根据提示按特殊动作键即可，一路向右来到【图003】处取得第二个钥匙；

④开门进入内部习得新能力绕柱，破坏柱子后过关。

2-3

①新怪野猪不仅攻击力奇高，而且攻击速度快，不过它的转身速度很慢，推荐利用这点拉开距离作战。将其HP降至最低后利用特殊动作骑上野猪，然后利用野猪破坏大门（需要助跑一段距离）；

②进入内部后就能把野猪杀死了，之后的一段路都没什么难点，来到最深处发生强制战斗，全灭敌人后把敌人掉落的横杆插到机关上，推动机关开门过关。

2-4

①开头要用乘骑系统搞定蜘蛛，再利用蜘蛛的能力拉动旁边的大树打通道路（按Y键或△键拉住树）；

②通过众多平台后遇到和兽人的强制战斗，由于战斗场景较小，战斗中要留意兽人的地震攻击。这里也可以利用QTE杂兵时的无敌时间躲避兽人攻击，将其HP降至最低后利用特殊动作骑上兽人，利用兽人破坏一旁的巨石；

③分岔路左边是过关路线，右边则是一个上限收集，左走不久要再次利用蜘蛛开路（按Y键或△键吐出蛛丝铺路）；

④进入遗迹后破坏右边的柱子获得暗魔法，进入暗魔法状态后调查门旁的发光点，进入内部后爬至最高点过关。

2-5

①遗迹的道路看似复杂，其实都是在一个地方绕圈子，路上遇到的杂兵全部消灭会浪费大量时间，推荐直接无视。来到一处断桥后按特殊动作键调查，回去会出现野狼，骑上后连续前推2次摇杆可以让野狼奔跑，利用奔跑跳过断桥；

②利用兽人破坏大门后会遇到野狼，骑上野狼跳到对岸，来到尽头处按A键或X键爬上蔓藤过关。

2-6

①本关又是找钥匙的解谜关卡，同样推荐无视大部分杂兵，进入内部后先往左走，路上的火恶魔用特殊动作可以轻松消灭，取得钥匙后原路返回，把钥匙装在机关上开启新道路；

图 004



②往右走和蜘蛛相遇，骑上它后到【图004】处拉开大门，进入内部获得钥匙，把钥匙装上机关处开启大门过关。

2-7

①本关要按照克劳蒂娅的指示寻找四个水晶碎片，开始后往左下方走，第一个碎片在利用钩锁能力爬上的平台上，非常显眼；



图 005

②来到【图005】中对面的平台上便可以得到第二个碎片；

③原路返回，利用钩锁能力来到【图005】的左上方平台，在一个有三只兽人的场景爬上便可以得到第三个碎片；

④继续向前，跳下后即可看到最后一个碎片。骑上魔物后破坏石头便可以回到克劳蒂亚身边（千万不要因为好奇使用水晶，否则需要重新收集一次）；

⑤将水晶装到石像上，打开门后取回水晶，进入门后将水晶装到另一个石像上，通过转动石像让光线反射到门上，进门后过关。

2-8



①和石之泰坦的战斗同样分为四个阶段，不过难度相比第一场泰坦战稍有提高。战斗的要点是和泰坦保持一定的距离，离太远的话它会朝我们移动，离太近又会被其召唤的陨石攻击到，推荐距离如【图 006】所示，满足距离条件后泰坦会使用地震攻击，注意及时跳起回避，之后它会从手中丢出一颗石头攻击我们，利用特殊动作键可以勾住石头，并快速摇动左摇杆把石头丢回去，成功后泰坦会单膝跪地，此时就能从它的左腿处爬上身体；

②第一个弱点位置非常明显，爬过去破坏后记得要马上向下移动几格，否则会被它的手扫下去（如果被扫下去后重新爬上来，在此处位置 BOSS 同样会用手攻击我们），成功躲过后爬上手臂，此时泰坦会剧烈晃动身体，等克劳蒂娅喊话后才会停止晃动，其间我们要按住特殊动作键防止被震下，破坏弱点后同样要下移几格躲避攻击；

③第三个弱点位于泰坦另一个手臂上，破坏后要上移几格躲避攻击，并利用出现的移动平台跳到其头部破坏最后一个弱点，成功破坏后会进入 QTE 环节，如果失败的话将从泰坦第四个弱点未被破坏的状态重新开始游戏。

2-9

攻击招式

A. 挥剑攻击：起手慢，能轻松弹反，这也是它惟一一种可以防御的招式。

B. 用剑砸地，并引发冲击波：发动速度慢，看见其举手就要远离了，记得及时跳跃躲避地震。

C. 剑气斩：攻击范围广，看到黑骑士剑闪光就要往侧面回避（单单拉开距离还是会被剑气所伤）。

D. 召唤死灵：第二阶段才会使用的招式，把剑插入地面召唤死灵，死灵会一直追逐主角，被缠上的话要连续按键挣脱，在召唤时 BOSS 处于无防备状态，可以尽情攻击。

基本战术

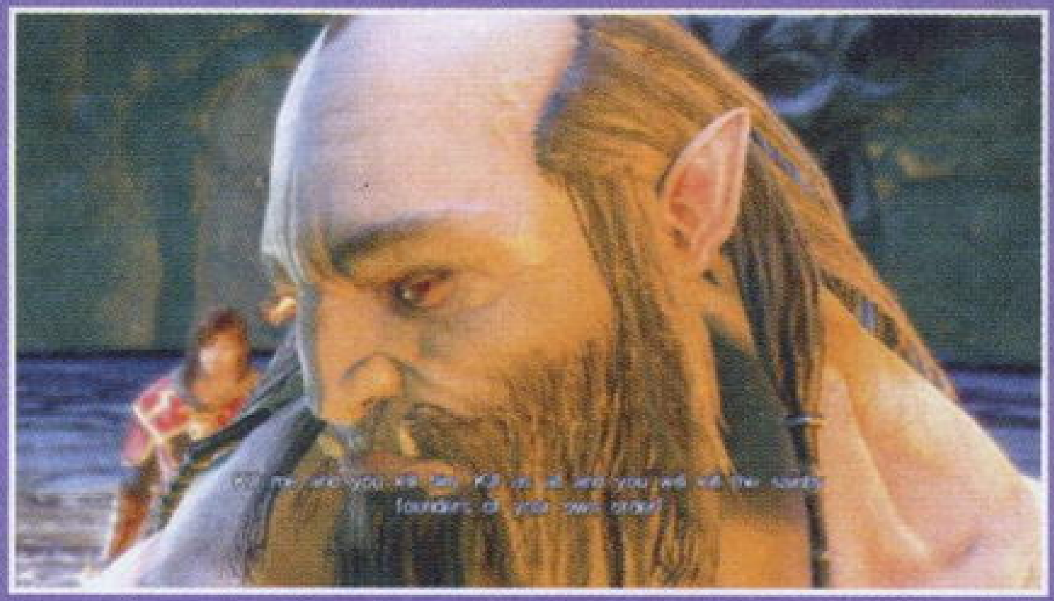
①黑骑士的攻击动作很慢，不过大部分攻击都无法防御，战斗时推荐回避为主，其中招式 C 要重点关照，一旦被击中会损失较多 HP；

②把它 HP 削减到一定程度会使其进入眩晕状态，此时 QTE 可以破坏它的装甲，破坏三次后战斗进入第二阶段，此时 BOSS 会频繁的使用招式 D 骚扰我们，死灵可以用普通攻击干掉或躲闪两种方式搞定，不过这里推荐另一种战斗方法——由于暗魔法下的飞刀对其效果显著，此时我们大可利用飞刀在远处一边躲避死灵一边攻击，然后等它再进行召唤时上去补几鞭，很快就能搞定它，QTE 成功后获得魔爪。

第三章

剧情

加百列来到了凶残的暗影之王康奈尔面前，要取得他的能力，而康奈尔也已经预知到有一位来自灯光之教团的战士将要来。康奈尔告诉加百列，在几个世纪以前，有三个伟大的战士不断地打倒恶魔，最终取得了神的信任，他们在神圣学方面的研究使他们进入了三种不同的领域。当神的力量聚集在一起时，精神和现实之间便建立起了桥梁，创建者们便利用这个力量净化自己，抛弃人类的姿态。变为拥有仅次于神的力量的精神状态。这便是暗影之王的由来。加百列不相信，康奈尔继续说道，如果加百列杀死暗影之王就等同于杀死了灯光之教团的创建者。他不希望发生这种事，便向加百列发起进攻。加百列打倒他之后，取得了康奈尔的能力，并得到了面具的一部分。此时一只秃鹰飞过来，告诉加百列说他的力量还不足，还需要得到另外两个暗影之王的能量。于是它载着加百列离开了这里。



3-1

①开始先利用魔爪的新能力（LT+X 或 L2+□）把石像推到顶，然后爬墙到对面把杂兵清光，吸魂后再利用暗魔法下的魔爪把石像推到尽头，利用石像荡到对岸，进入大厅后要消灭一定数量的敌人，推荐优先解决被精灵困住的敌人；

②进入内部后要收集 3 只精灵，首先到分岔路左边驯服野狼，再利用野狼的能力从右边的道路爬到 2 楼（此处左边的钩锁点是回到 1 楼的，暂时无视）；



③从 2 楼最左边的门进入，一路来到【图 007】处，先从左边的钩锁点来到上方平台取得第一只精灵（注意别把精灵用了，不然要重新收集），再回到【图 007】位置，按图中所示，用相同颜色的魔法触摸机关（开启魔法后按特殊动作键调查机关）开启新道路；

④到对岸后先去左边拿地上的横杆，然后开启右边的机关（因为右边精灵取得后还要原路返回，为了节约时间推荐各位先取得右边的），一路向上取得第二只精灵；

⑤原路返回，把横杆取下放入左侧机关，开门后一路向上取得最后一只精灵；

⑥回到 1 楼，在大厅会遇到三只狼人，集中火力干掉一只后就会轻松很多（用暗魔状态下的飞刀可以重创它们），成功消灭后拉动右边的发光点进入内部，调查门触发剧情后过关。

3-2

攻击招式

A. 蓄力冲撞：防御不可，看到 BOSS 主动远离我们就要做好回避准备。

B. 地震攻击：同样防御不可，看到 BOSS 高举锤子就离开拉开距离。

C. 近身蓄力攻击：发动速度极快，近身肉搏时看到 BOSS 手稍微往后就是要发动这招，及时回避即可。

基本战术

①关卡开始前记得先把血和魔力回满，BOSS 的第一形态不仅攻击速度快，而且攻击力很高，推荐爆发魔力全力进攻，当 BOSS 的锤子带电时攻击力会提高不少，如果是在高难度下游戏很可能被秒杀，此时推荐使用游击战术，打两下就主动拉开距离慢慢磨；

②第二形态下 BOSS 的攻击力虽然大幅度提升，但攻击速度却下降不少，推荐和它近身肉搏，并利用弹反回复一些魔力；

③将其 HP 降至一定程度后场景四周会出现岩石，此时要无视 BOSS 的干扰把所有岩石破坏，注意每破坏一颗岩石剩下的岩石都需要多打一下。由于击打岩石的伤害数不会因为其他岩石被破坏而重置，最后的几颗岩石推荐使用游击战术来回破坏，全破后进入 QTE 环节，完成后获得魔靴的新能力。

第四章

剧情

秃鹰带着加百列来到了王权通路，并告诉他吸血鬼的领地就在山的另一侧，但是有一位强大的女巫守护着，它无法继续前进。于是加百列便独自前往吸血鬼的领地。加百列来到大圣堂顶上，遇到了一只被诅咒的秃鹰。打倒这只秃鹰后大圣堂开始崩坏，此时神马再次出现，带着加百列逃离了这里。



TIPS | 进入关卡后能随意更改难度，过关后的难度以在关卡中使用最多的一种为准。

4-1

①推荐各位养成随时连续推摇杆快跑的习惯，能节省大量时间，到大门前爆发暗魔法，再按LT或L2爆气，在爆气状态下连续推住摇杆就能使出火焰冲刺破坏大门；


图 008

②内部同样需要使用火焰冲刺开路，在【图008】处遇到巨人，等左边的道路开始塌陷时右边的障碍物就会消失了，晃到对岸后会被巨人的手掌挡住去路，拼命地抽它手掌即可，打退后继续前行一段路开始和巨人的真正战斗。由于旁边有一个魔力泉，因此在战斗中我们完全可以不用顾及魔力的剩余量，在两次QTE后巨人会进入无敌状态，此时只要耐心在中央等待其头部发光后QTE即可；


图 009


图 010

③在【图009】处进入强制战斗，驯服兽人后打坏铁门，出去遇到地精，它会把我们的能力都偷走，一路追上去吧。往右走到【图010】处，爬到顶端后发现地精，使用特殊动作键抓住它取回能力，再回到第一次遇到它的地方，用火焰冲刺破坏大门进入内部。

4-2

①大圣堂内部构造并不复杂，在1楼会遇到新怪恶灵，恶灵的攻击速度很快，武器带电后攻击力还会大幅度提升，推荐把它们引到楼梯上，利用楼梯的狭窄地形一次性消灭（如果此时有购买重鞭连续抽8下的技能direct heavy combo final，在这里能大显神威）。第二层的几个恶灵如法炮制即可，通过后来到最上层进入BOSS战；

② BOSS秃鹰本体的招式只有释放乌鸦攻击一招，不过我们也只有把它吐出的蛋砸回去攻击它这一种方法。战斗开始后它会吐出三颗蛋，我们要及时的使用特殊动作键把蛋扔回去（快速绕左摇杆一圈，反应够快的话可以无限把蛋丢回去），蛋一旦落地就会生出小秃鹰，小秃鹰的喷火、空中撞击两种攻击方式都不能防御，战斗时应多使用回避拉开距离，QTE时小秃鹰会进入爆炸状态，把它往其他小秃鹰身上丢可以炸掉不少HP；

③把BOSS的HP削减到一定程度可以进行QTE，成功后BOSS会在地上眩晕一段时间，此时应无视小秃鹰的干扰，快速接近BOSS攻击它，当BOSS进入空血状态后完成QTE即可彻底消灭它。

第五章

剧情

神马带加百列来到雪原，加百列来到了一个村子。在这里他见到了老朋友佐贝克，他告诉加百列他们的计划已经泄漏了，吸血鬼自然不会坐以待毙，已经派出手下开始屠杀这里的村民。现在村民们都寄期望在他们身上。他听说村里的修道院院长拥有一个有着太阳般力量的古代遗物，它可以将吸血鬼化为尘土。原本这个古代遗物守护着在修道院避难的人们，但是院长将自己关在里面，并设置了不少陷阱来阻止来访者。就这样封闭了几年之后，他变得疯狂了，他将自己关在修道院的最高处。两人便决定前去劝说他，让他交出古代遗物。

在两人的配合下，他们来到了修道院的最顶层。不过院长拒绝交出古代遗物。加百列认为他对村民置之不理，不配拥有这个古代遗物，便将古代遗物强行取走。失去古代遗物庇护的院长瞬间被吸血鬼所吞噬。



在返回村子的路上，两人见到了一个受伤的男子，他告诉加百列，吸血鬼指明要他单独前往村子，否则他将杀死所有村民。于是佐贝克便留下来照顾这个男子。回到村子后，在村子的广场上加百列见到了吸血鬼的头目，打倒它之后，加百列便准备离开，前往吸血鬼的城堡。一位当地的男子为他带路，其他的村民也都来到了村子广场为他送行。

5-1


图 011

①前行不久再次遇到偷能力的地精，往右走追上去吧。途中的战斗由于此时失去魔法，切记不要死拼，应以回避为主慢慢消耗敌人的HP，驯服野猪后撞破墙壁，来到【图011】处爬上平台，此时不要着急到对面抓地精，会被它用电打下来，先要在平台边缘放出一只妖精，趁妖精吸引其注意力的时候迅速到达对面取回能力；

②原来返回到遇到地精的地方，使用火焰冲刺破坏墙壁，进入深处过关。

5-2

①从本关开始要和佐贝克共同行动，前行一段路后会被大量僵尸包围，这些僵尸皮糙肉厚，推荐使用特殊攻击直接干掉，清理完小怪后调查洞口旁边的石像，并按Y键或△键呼喊佐贝克一起推动石像，把两个洞口堵住后继续前进；


图 012

②第三个洞口需要先来到【图012】使用火焰冲刺破坏墙壁进入内部，再用暗魔爪把石像推到洞口，进入房间后获得新能力拉机关，利用能力开启一旁的机关后过关；

5-3

①本关会出现新敌人吸血鬼，这种敌人只有血厚一个难点，多利用回避与其周旋即可，消灭后要以最快速度把右上方的横杆插到机关上，等机关拉到底后叫佐贝克来帮忙，由于吸血鬼会无限刷新，当佐贝克拉住机关时最好使用魔靴的快跑通过；

②进入里面房间消灭敌人，再使用暗魔爪把石像打出去，出门把之前房间机关上的横杆回收插到左边的机关上，打开门后记得把横杆也一起带进去开启机关，通过移动平台到达深处获得第一把钥匙；

③第二把钥匙在右边通道，回来时记得先回收横杆以便开启机关，进入通道内部后进入QTE阶段，按提示和佐贝克两人分别前进即可；

④先使用火焰冲刺破坏【图013】处的墙壁取得横杆，接下来需要破解魔法阵谜题，转动庭院中央的机关可以改变魔法阵的显示位置，而进入左边的墙壁就能到达魔法阵的所在地点，把机关拉到270°即是正确路线（另外两条路线有上限宝石收集，推荐顺路拿掉），通过大门过关。


图 013

5-4

①本关的场景是恶魔城中的藏书阁，沿途会遇到新怪铁人，这种怪会防御所有来自正面的攻击，虽然它的盾牌累计一定伤害后能破坏，但会消耗大量时间，建议使用魔靴的技能（LT+A 或 L2+X）跳到它们背后直接攻击本体；



图 014

②本关的谜题是通过灯塔反射灯光，前两个谜题只要把灯光反射成└型和>型即可，第三个谜题要把灯光反射成□型，只要把所有石像打到尽头即可，不过要注意有一个石像在隐藏房间里，需要先破坏【图 014】中的墙壁才能发现。

5-5

①推荐不要理会路上出现的杂兵，一路冲到最深处的断桥附近，按提示把桥拉下（如果速度不够快，这里会被几个火恶魔包围，用特殊攻击可以快速解决），进入内部后会有一大段攀爬路线，通过后过关；

5-6

攻击招式

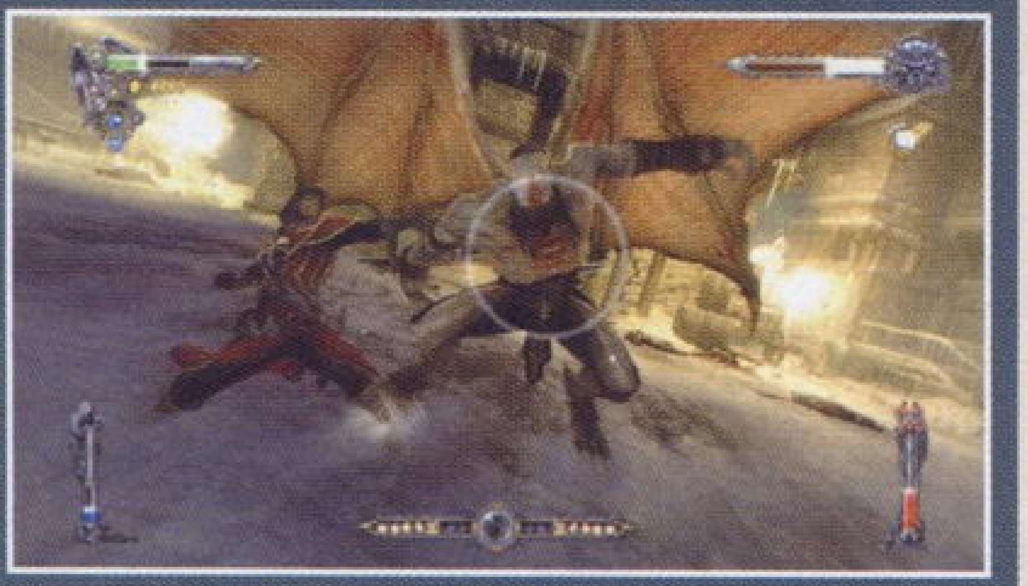
A. 近距离蓄力挥刀：攻击前手部会发光，及时回避即可。

B. 丢出飞刀：无法防御，攻击前 BOSS 会主动拉开距离，丢出的飞刀可以用特殊攻击键挡回，不过需要掌握好距离和时间。

C. 快速接近后用爪攻击：可防御，防御时机为他近身后马上按键，如果已经看到 BOSS 举起手的话最好回避躲开。

D. 冲撞攻击：无法防御，看到 BOSS 做出准备动作时回避拉开距离即可。

基本战术



①进入场景后要先和几头吸血鬼战斗，推荐使用暗魔＋圣水的组合快速消灭，之后进入正式 BOSS 战；

② BOSS 的攻击速度不快，即使是近身肉搏也没多大威胁，使用招式 B 时推荐把刀丢回去，可以打掉 BOSS 不少 HP。当 BOSS 的 HP 削减到 60% 和 5% 时都会有 QTE 提示，QTE 成功后过关。

5-7

①拉动第一个开关能让水暂时不喷发，利用魔靴的快跑通过，在 QTE 机关旁进入和骷髅兵的强制战斗，这种怪打法和铁人差不多，如果嫌绕背攻击麻烦，可以使用精灵眩晕敌人或使用暗魔＋圣水搞定；



图 015

②拉动机关后往下方的污水处前进，推荐使用快跑后跳跃的方式直接在平台间移动，在【图 015】处需要快跑，并在图中位置使用暗魔＋飞刀开启对面的机关。

第六章

剧情

加百列沿着村民所指的道路来到了吸血鬼城堡，在城堡中他见到了变成吸血鬼的少女萝拉。萝拉要求加百列与她一起玩一场游戏，只要加百列肯和她玩她便说出通往她妈妈所在地的秘密通道。在取得胜利之后，任性的萝拉并不服输，还没说出秘密通道的位置便逃走了。加百列便只好自己去寻找。



6-1

①从铁门左边的墙翻过去，在门口会遇到两个铁人，由于战斗场景较大，推荐使用绕背慢慢与其周旋，胜利后开启机关前往地下；



图 016

②推荐使用副武器快速消灭骷髅，一旦拖到野狼出现，以现在的能力同时面对四个精英敌人会很艰难，驯服野狼爬到上层，从【图 016】右边的缺口跳下，拉动深处的机关进入庭院。

6-2

①花园的路比较复杂，从右边来到【图 017】处，使用魔爪把图中的柱子打到尽头，利用柱子到达对面；

②来到右下方驯服蜘蛛，先利用蛛丝破坏右上方的门（最上方的门通往本关开始地点），然后来到左边的断桥处使用蛛丝铺路；

③利用蛛丝进入内部，里面的谜题要求把三个石像都朝像中间的石柱，完成后获得钥匙；

④使用钥匙开启右上方的门回到 6-1 的入口，在大门使用钥匙过关。



图 017

6-3

①关卡一开始就被大量吸血鬼包围，由于吸血鬼一旦处于阳光下就会被弱化，因此我们要尽快把左边和最右边的窗帘拉开，清理完杂兵后就可以专心拉动中间的窗帘，如果速度够快的话可以在下一波吸血鬼出现前破坏两块木板，把 3 块木板全部破坏后拉开窗帘就可以堵住吸血鬼的巢穴；

②利用第一个房间的石像反射光线，进入第二个房间后依然是拉开窗帘堵住吸血鬼的出现，不过这里多了一个铁人捣乱，推荐使用暗魔＋副武器的组合快速消灭；

③拉动机关后进入右边通道，里面的 5 个魔法机关从左往右顺序依次为暗、暗、光、光、暗（第一个和最后一个在外面的门上）；

④完成后前方大门会逐渐开启，此时吸血鬼会无限刷新，我们要在吸血鬼的狂攻下生存到大门打开，推荐在魔法泉附近战斗，有无限魔力配合两个魔法的大招，要应付吸血鬼大军还是比较轻松的，当大门全开后就能脱离；

⑤进入大门后会询问是否要玩棋盘小游戏，成功通过的话会根据残余兵力获得 EXP，也可以选择不进行游戏直接过关，关于小游戏的具体规则各位可以查看后文的“关卡挑战”部分。

6-4



图 018

①一路往下前行，路上出现的僵尸杂兵推荐使用特殊攻击解决，到达餐厅后先前往左边房间获得肉，再回来放到地上的盘子中，再来到右边【图 018】所示地点敲钟引出僵尸，趁僵尸吃肉的时候进入通道（不要攻击僵尸，否则通道会马上闭合，失败的话要重新拿肉敲钟）；

TIPS | 除了弹反外，使用不同的连招攻击敌人也能快速积累吸魂槽。

②通过通道进入和BOSS厨师的战斗，这个BOSS攻击力不高、且动作迟钝，不过它会利用房间内的道具增加能力，道具分为火腿（补血）、菜刀（砍人，可防御）、烧酒（喝了后会喷火攻击，只能回避躲开）三种，其中烧酒的攻击范围较广，看到它喝酒后要马上进行回避，将其打至空血状态后它会进入防御模式，此时只要跳起来攻击它的头部即可进入QTE环节，完成后获得钥匙；



图 019

③原路返回楼上开门，进入后会被铁人和三个骷髅包围，由于身后就有魔法泉，各位就不要各啬，使用魔法狂轰吧，全灭敌人后按【图019】所示破解谜题。

第七章

剧情

加百列在寻找吸血鬼之王所在地的时候来到了一个房间，在这里他再次遇到了萝拉。她坚信自己不会输，加百列一定是作弊了，并召唤出自己的玩偶向加百列袭去。打倒这些玩偶后萝拉非常生气，便向加百列使用电击。在加百列快要承受不住时玛丽的灵魂出现，她搂住加百列，鼓舞加百列不要放弃，坚持战斗。在一旁的萝拉见到了此场景，被爱的力量所感染了，便放过加百列。



7-1

①开场就会被几只吸血鬼包围，消灭后一路前进，在遇到恶灵的地方推荐直接爬墙走人，与其战斗会消耗不少时间；

②来到上方平台后从左下角的裂缝中下去，调查房间内的尸体出现强制战斗，由于房间内空间较小，多利用副武器战斗会比较轻松；

③利用钩锁能力到达新房间，进入后会发生和骷髅兵的强制战斗，同样推荐使用副武器解决。全灭敌人后获得钥匙，回到上方平台开门进入，在最里面要进行弹弹珠的小游戏，只要让版面上的平台全部变绿即可（顺序为左1、中5、右1）。

7-2

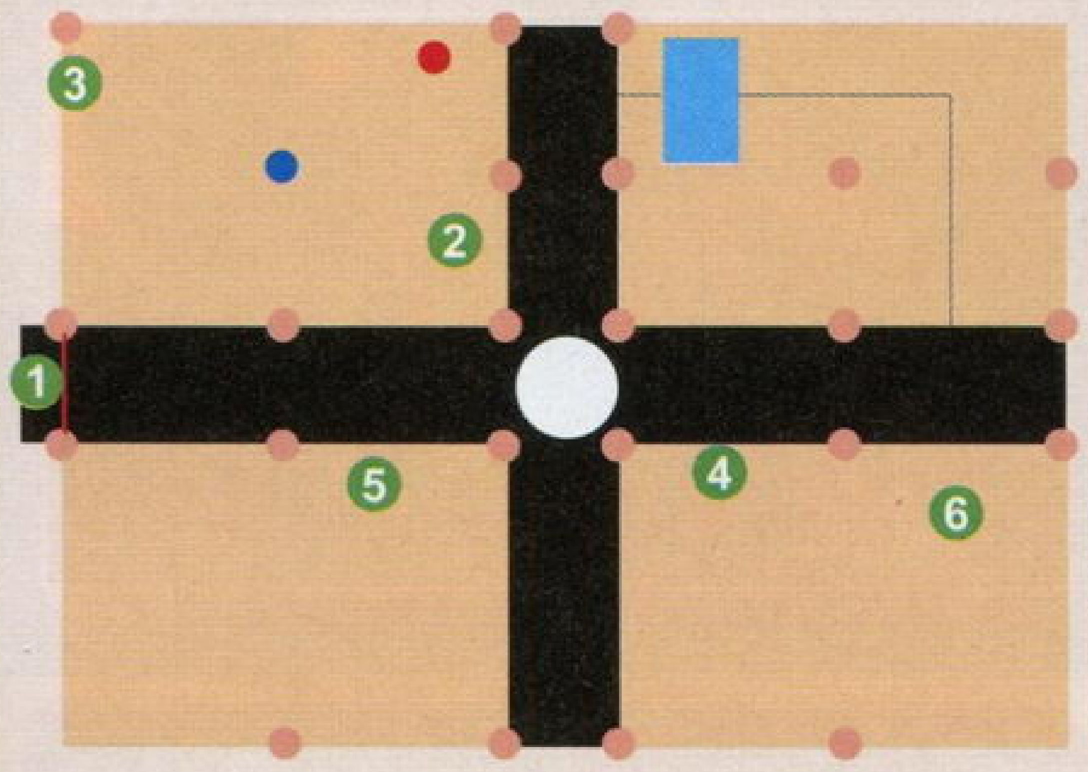

图 020

①本关的谜题有点复杂，需要让玩家利用魔爪的下攻击（LT+Y或L2+△）敲打机关改变电源流通顺序，第一个谜题十分简单，只要按顺序攻击开关即可搞定。第二个谜题稍微有点复杂，先把左边的石像打到右边通电，开启右上角的开关后在【图020】处利用暗魔＋飞刀的组合击打开关；

②最后个谜题比较头疼，先撞开左边的墙击打开关1，再击打开关2就可以取得红色镜片，进行中BOSS战，该BOSS受到一定伤害后会跑到一旁充电，此时要立刻击打开关3使BOSS被电流攻击，反复几次即可结束战斗；



③解决中BOSS后顺时针转动中间的机关180°，击打开关4，再逆时针转中间的机关90°，击打开关5。最后顺时针转中间的机关90°，通过右上方的传送板来到右下方，击打开关6后即解开谜题。



红色线代表可破坏的墙；红色圆点代表红色镜片；靛青色圆点代表中BOSS充电位置；青绿色方块代表传送板。

7-3

①本关的谜题要利用几种颜色的透镜组合成各种色彩开门，由于关卡初始点有魔法泉和恢复点，战斗时大可不必顾忌魔力和HP残余量。先使用红色的镜片打开红色房间，消灭来犯的大量吸血鬼后根据地下的箭头使用火焰冲刺走出□型路线（速度要快，并且不能走出箭头范围，否则要重新来过），进入上方的房间获得绿色镜片；

②使用绿色镜片打开对应房间，进入后利用火焰冲刺走出S型路线，在里面获得钥匙，出门后利用红色＋绿色镜片组合成黄色开门，进入获得蓝色镜片；

③使用红＋蓝组合成紫色打开上方大门（使用红＋绿＋蓝组成白色可获得隐藏收集，使用蓝＋绿组合成青色可复活右边的铁人，铁人下方有尸体），进入后和新怪木偶战斗，如果不是使用QTE干掉它们就会不断刷新，因此这里就不要使用召唤魔法了，胜利后过关。

第八章

剧情

经过探索，加百列终于来到了吸血鬼之王卡米拉所在的房间，而卡米拉也知道加百列将要过来取得她的力量。她劝加百列放弃这个想法，跟她一起生活，她会让加百列生活的很快乐。而加百列选择了作为自己生存，不愿与她一起。他要聚集这三种力量打倒黑暗之源。她嘲笑加百列为了让自己心爱的人死而复生而被蒙骗，因为世界上只有生与死，不可能使死去的人复活。之后便变身为吸血鬼，与加百列展开了激烈的战斗。打倒卡米拉之后，加百列取得了她的能力以及第二块面具碎片。此时，潘来到了他的面前，加百列也开始迷茫自己究竟是为了什么而战斗。他告诉加百列，只有深入自己的内心才能真正的理解所做的这一切的含义。



8-1

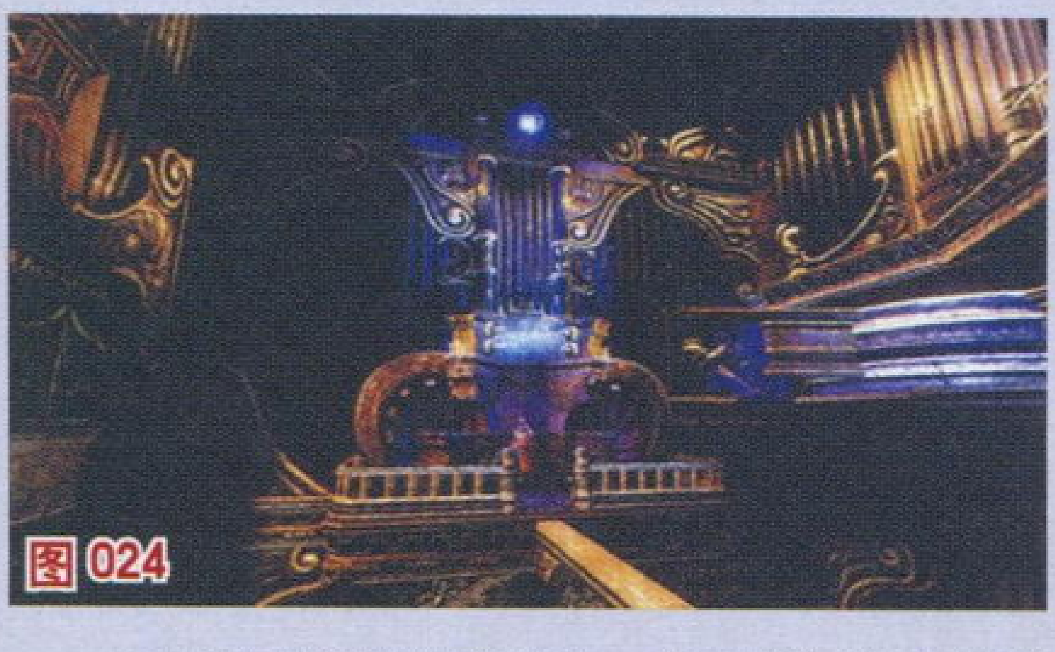

图 022

①本关会涌现出大量杂兵，好在都可以用特殊动作解决，魔力谜题按【图022】所示点亮即可打开大门；


图 023

②来到【图023】处转动中间的机关，之后要在机关没有归位前使用奔跑快速从右边走下去，然后从左边进入地下室取得钥匙。

8-2


图 024

①本关对跳跃要求较高，在平台间移动时要注意电压的间隔，到达 2 层后需要利用机关把平台拉上来，这个机关有点特别，先拉动一小段距离，等平台上的柱子全部收缩回去后才能继续拉动。来到【图 024】处后需要注意，这里要连续按两下 X 键或□键进行高跳才能避开第一个电击；


图 025

②【图 025】处需要算准平台导电的间隔上去，到达上方后 BOSS 出现，它和 7-2 的中 BOSS 能力几乎一样，轻松胜利后按照之前的方法把机关拉到 3 楼。

8-3

①和吸血鬼之王的第二场战斗，不过他的实力并没有多大进步，只是蓄力攻击和近身爪击变为 2 连击、飞刀变为两把，并增加一招瞬移，要注意瞬移三次后 BOSS 会出现在我们身边，并从蓄力攻击和近身爪击中随机使用一招攻击我们，注意提前回避；

②把 BOSS 血量打到空血后触发剧情，它会瞬移到版边吸血，当它第二次吸血时攻击它就能阻止它吸血，之后要把棺材里的尸体破坏，由于尸体有 4 个，因此这场战斗是一场持久战，尽量多用弹反保证魔力的残余量，把所有尸体破坏后就可以击杀 BOSS；

③干掉 BOSS 后要进行解谜，推动血液到最上面的圆点即可，血液的流动顺序为右、左、左上、右上、上。

8-4

攻击招式

A. 空中释放电击：第一形态才会使用的招式，闪电有一定追踪性，绕场地跑就行了。

B. 冲到主角面前后使用蓄力攻击：看她主动接近我们就要注意其手上是否发光，没发光的话推荐使用弹反，防御时机在 BOSS 接近我们的时候。

C. 飞到空中后释放攻击：看翅膀是否带电，带电情况下 BOSS 会以自己为中心放出闪电，及时拉开距离；不带电的情况下 BOSS 会召唤蝙蝠攻击我们，蝙蝠的行动路线很单一，从侧面回避。

基本战术

①本场出奇的简单，开场后要先把场上的 10 只吸血鬼全灭，期间 BOSS 会不断放出电击干扰我们，不过这电击对敌人也同样有效，我们大可把 BOSS 的电击引向吸血鬼，借她之手清理杂兵，干掉 10 只吸血鬼后战斗进入第二阶段；

②第二阶段战斗推荐不用理会另外两只吸血鬼，BOSS 会帮我们清理掉的，BOSS 的行动速度十分缓慢，推荐使用近身肉搏快速搞定它，将其 HP 打至空血后触发剧情，此时只要使用魔爪攻击到它就能进入 QTE 环节，胜利后获得新能力二段跳。

第九章

剧情

受到卡米拉的影响，灯光之教团对加百列来说已经没有任何意义，他只想让玛丽回到自己身边。他便来到了最后一个暗影之王所在的地方——死亡领域。在一个森林中加百列迷路了，此时他注意到不远处的树上有一个小屋，他便上前拜访。屋子里的老婆婆已经知道加百列要来，便让他帮忙将音乐盒中最深处的蓝玫瑰取出来，这样她就会指引他前进。但是音乐盒的钥匙被稻草人拿走了，于是加百列便代替婆婆将钥匙取回。之后婆婆将加百列变小，加百列完成音乐盒中的试炼后成功取到了蓝玫瑰，把它交给婆婆。婆婆便按照约定将加百列传送到出去。



9-1

①沿途要利用二段跳前进，新怪游魂比较麻烦，要先把地面上的绿色骷髅头全部消灭，然后趁它们从土里出来的时候使用 QTE 解决，如果能让怪聚集起来的话，使用圣水也能快速消灭它们；


图 026

②【图 026】处正确的道路在下方，跳跃时要掌握好二段跳的时机，进入后再次遇到烦人的地精，被偷走能力后顺着洞穴前进，驯服里面的兽人后破坏石头找到地精；

③取回能力后原路返回，从左边的路走，利用二段跳配合挂钩前进。

9-2

①本关要摇动柱子驱赶乌鸦，下面列出驱赶顺序：进入村子后先驱赶第一批乌鸦→摇动两次后进入中 BOSS 战，对手速度很快，战斗中切记不要太贪刀，胜利后获得第一枚钥匙；


图 027

②第三次驱赶后出现第二批乌鸦→破坏【图 027】所示的大门后进入→把楼上的第二批乌鸦驱赶到下方→下楼把第二批乌鸦驱赶一次→驱赶第一批乌鸦→驱赶第二批乌鸦→驱赶第一批乌鸦两次→进入中 BOSS 战，胜利后获得第二枚钥匙；


图 028

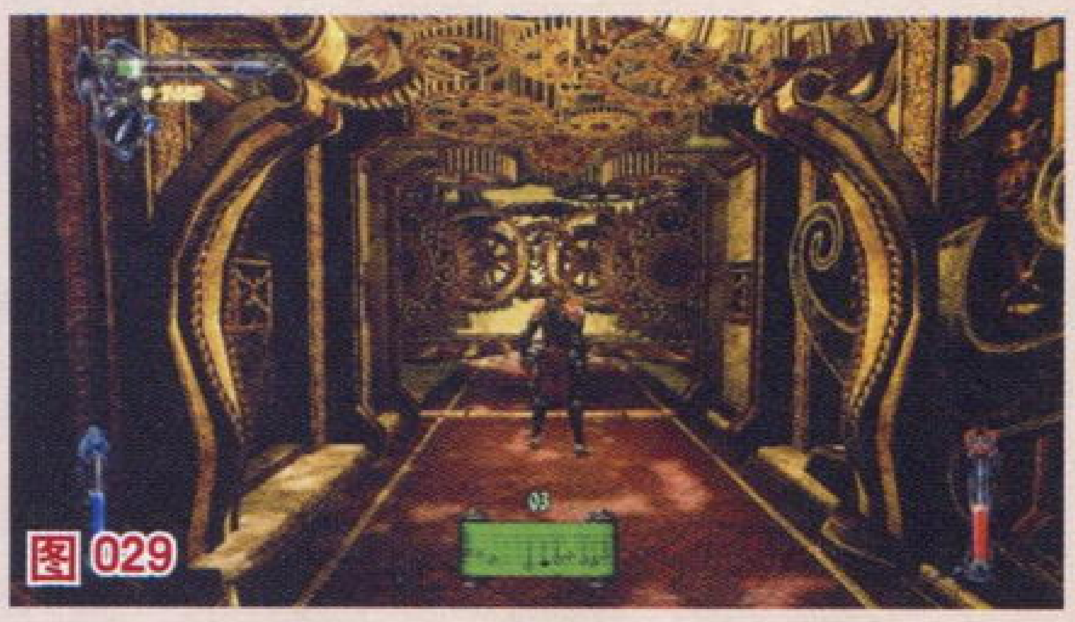
③来到【图 028】所示地点，破坏门后进入看到第三批乌鸦→驱赶第三批乌鸦→利用另外两批乌鸦（一批在骷髅左边的柱子上，一批在骷髅右边的小路里，摇动右边的一批乌鸦两次）使第三批乌鸦飞到骷髅处发生 BOSS 战，胜利后获得第三枚钥匙，回到村口调查发光点。

9-3

①本关是纯解谜关，要利用音色开通道路，关卡内一共分为绿（限定时间内通过针刺地形）、红（跳过移动平台）、紫（针刺地形，需要用回避滚过去，由于本作的判断都比较早，推荐在【图 029】所示的距离开始回避）、黄（看准火焰消失的时机，利用火焰冲刺快速通过）、蓝（通电地形，看准电压消失的时机通过）五种地形，其中红色地形比较考验操作水平，一旦失败只能重新来过；

②启动右边的机器后通过左边的绿色地形，在内部获得红色唱片（地上的尸体要看准针刺的出现时机调查），回去调查播放机，以红绿的顺序启动机器，并从右边通道获得紫色唱片；

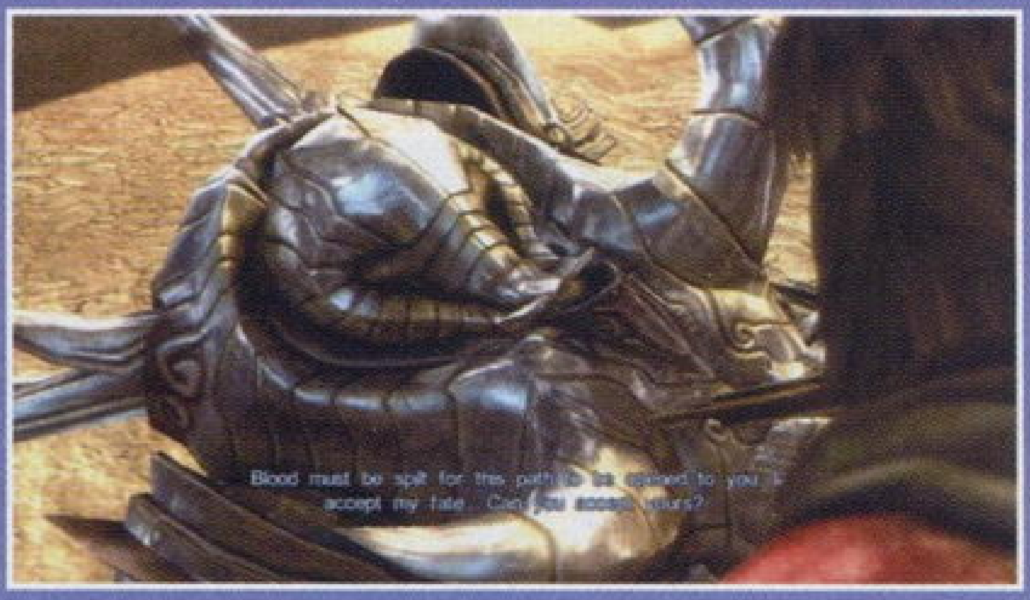
③使用红紫组合，从右边道路前进，在内部获得黄色唱片，回去后利用红黄组合前往上方道路获得蓝色唱片，之后使用红蓝紫绿的组合从上方道路过关（使用红蓝紫黄的组合可以获得增加上限的碎片）。


图 029

TIPS | QTE 时并非完全的无敌状态，受到攻击依然会进入中毒等异常状态。

第十章

剧情



婆婆将加百列送到泰坦的墓园中，加百列来到了一个祭坛上，潘再一次出现在加百列的面前。他告诉加百列在这里将是他们其中一人的终点。他认为现在加百列正被黑暗包围着，无法看清真相。他与加百列进行一场战斗，来指引他前进。加百列将打倒他后，他解释说需要有血洒在这个祭坛上才能开启新的道路，他已经接受了自己的命运，希望加百列也能够接受自己的命运。潘死后，新的道路开启了，加百列继续向前，准备挑战三位暗影之王中最强大的死亡领主。

10-1


图 030

①本关一开始就按照提示向上爬到泰坦的墓园。下来后从【图 030】的位置跳到对岸便进入杂兵战，打倒杂兵后得到一块碎片，将碎片装到附近的圆盘上开启通路；


图 031

②往右前方向走，从【图 031】的黑洞向右拐进入强制战斗，这次将同时面对两个精英怪，推荐把敌人引到洞口附近，利用切换场景后敌人无法攻击我们的 BUG 打倒敌人，随后得到第二块碎片。回头向左走，将碎片装到左边的圆盘上后泰坦的手举起，跳到对岸再次进入强制战斗，本次要同时面对三个精英怪，多利用副武器和魔法攻击比较好，打倒敌人后得到最后一块碎片。回头后将碎片装到右边的圆盘上，另一只手举起。爬到手臂上跳向前方的祭坛即过关。

10-2

①BOSS 白骑士攻击时起手动作非常明显，而且无法防御的招式不多，推荐使用近身肉搏战术作战。开场后我们会被夺去所有魔力，战斗时难免会处于不利状态，推荐用副武器把它打到眩晕状态，QTE 后夺回光魔法；

②夺回魔力后 BOSS 多一招使用鞭子近身二连击的招式（夺回暗魔力后变为三连击），使用回避应对的玩家注意及时拉开距离。当 BOSS 的 HP 削减到 50% 左右可以进行第二次 QTE，成功后夺回暗魔力；

③此时 BOSS 也会在光暗两个形态间切换，并会使用两系魔法的大招，只要画面变慢就要拉开距离躲避。如果使用克制它的魔法攻击可以对其造成更多伤害，不过 BOSS 攻击我们也会造成更多伤害，将 BOSS 打到空血后进入 QTE 环节。

10-3

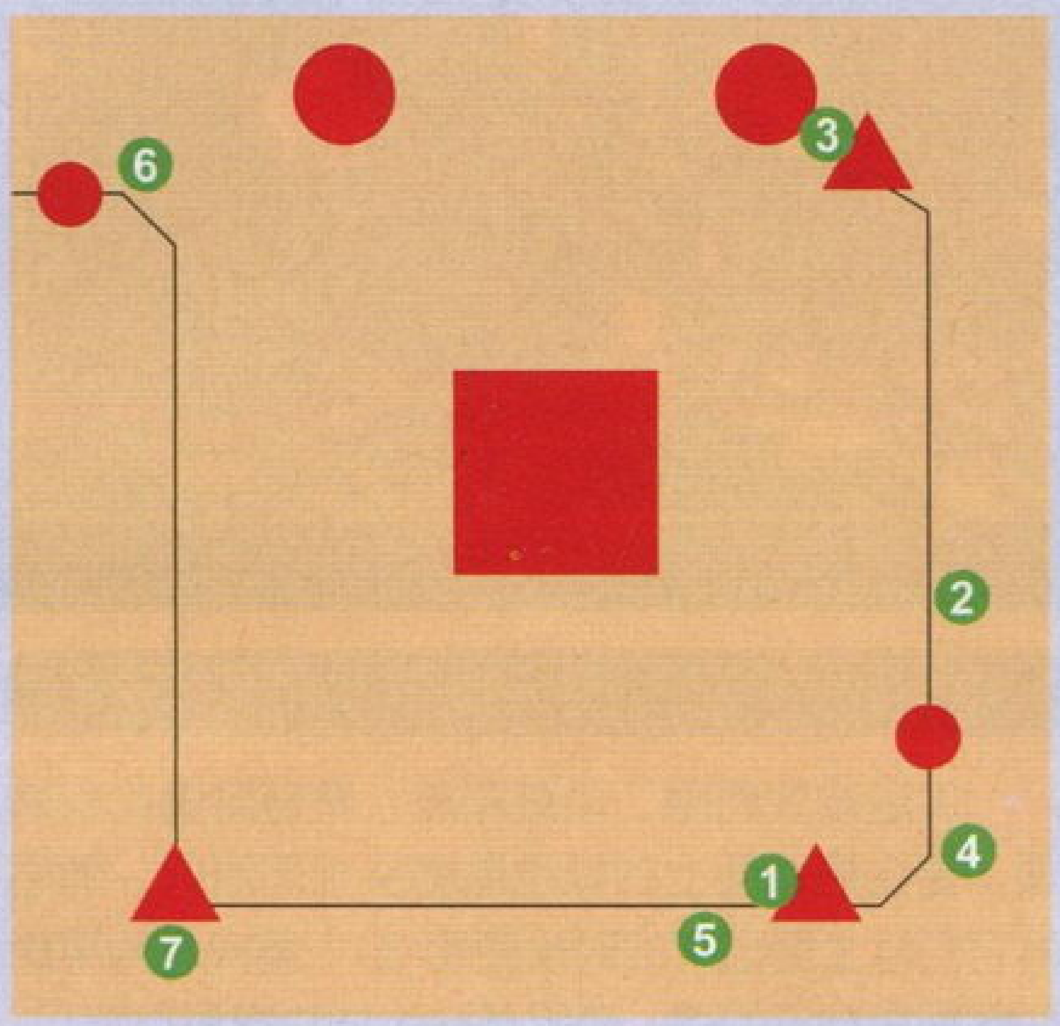
①本关的部分场景会塌方，攀爬时尽量快些通过，一路来到火山口后再次遇到偷能力的地精，地精偷完能力会逃到地图中间的笼子里，我们要利用旁边的石像反射紫色光线破坏笼子；

②先前往地图右下角的 1 号标志获得水晶，把水晶装到 2 号标志的机关上，再把右下方的石像用鞭子打到 3 号标志处，转动石像破坏第一处紫水晶；

③把石像打到 4 号标志处，然后把下方石像打到 5 号标志处，利用反射穿透岩石间的夹缝破坏第二处紫色水晶；

④把水晶取下安装到 6 号标志的机关上，并把旁边的石像打到尽头，再把下方石像打到 7 号标志，利用反射破坏第三处紫色水晶，剧情后进入笼子取回能力；

⑤利用魔爪敲响两边的钟开门，进入后过关。



红色圆圈代表放置水晶的机关；红色三角代表石柱可以转向的地点；中间的红色□代表地精躲藏的笼子。

10-4

攻击招式

A. 举起铁铲砸地：由于战斗场景小，这招威胁很大，好在攻击的准备时间较长，看到 BOSS 手举起来就可以拉开距离。

B. 触手攻击：可防御，不过攻击速度快且起手时间短，推荐使用回避躲开。

C. 近身蓄力攻击：速度快，无法防御，看到白光闪起就要往侧面回避。

D. 把铁铲插入地面并引起火焰，火焰燃烧后变成杂兵：无法防御，只能依靠回避躲开。

基本战术

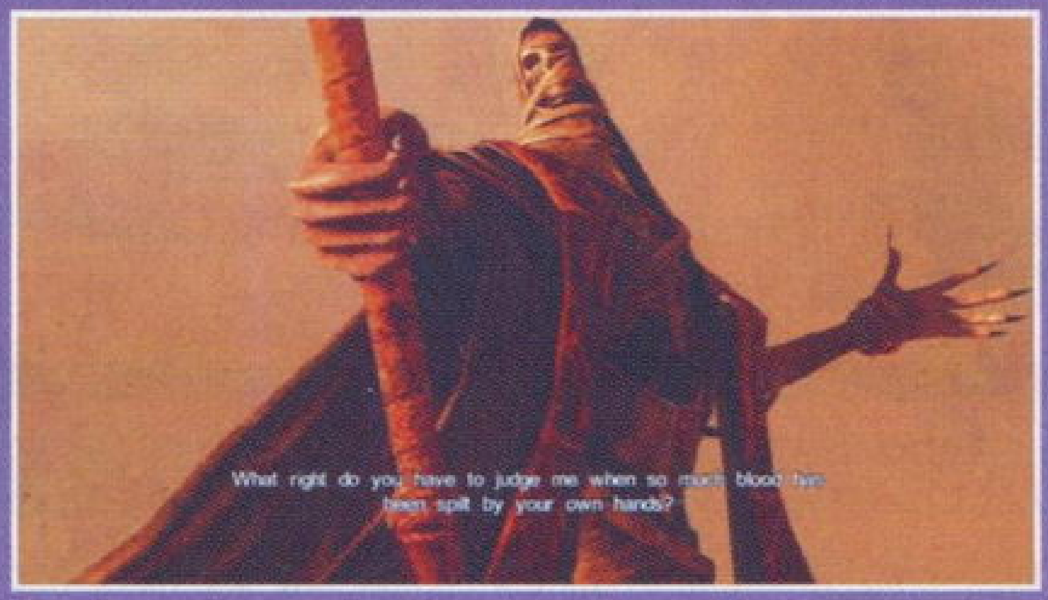
①开战后千万不要站在进场的桥上，BOSS 会马上使用锤地攻击破坏桥。这个 BOSS 的攻击速度和攻击力都很高，推荐采取游击战术，打两下就利用回避拉开距离。由于 BOSS 的攻击能伤害到杂兵，因此一旁的杂兵不用理会；

②把 BOSS 的 HP 打到 30% 以下能使它进入眩晕状态，此时不要急着上前 QTE，先去一旁开启机关打开大门，然后再使用 QTE 解决 BOSS，这样能一次性干掉它，之后被 BOSS 拉下去时只要一路往上爬即可。

第十一章

剧情

加百列通过了死亡领域的试炼，来到了死亡领主死神的面前。他对加百列的到来表示称赞，但是他认为手上沾满鲜血的加百列不配来制裁他，并称他为伪君子。随后它变身成为一条骨龙，加百列爬上了它的身体，与它进行一场惊心动魄持久战。



11-1


图 032


图 033

①开始的谜题把字目按【图 032】所示排序即可打通道路，第二个谜题则是用魔爪攻击地板，使线条按照对面墙上的顺序行走，4 圈地板从大到小所对应的方向分别为↑、→、←、↓，根据【图 033】所示的顺序击打地板后再击打中间的机关即可；

②之后的道路要利用传送点移动，移动时要留意路上出现的死神，一旦被它攻击会损失大量 HP（中等以上难度直接被秒杀），利用传送点到达一处平台后要和 BOSS 巫师战斗，如果感觉吃力可以利用 BOSS 召唤出的杂兵补充魔力，它召唤出杂兵的时候也可以使用圣水进行攻击。胜利后出现左右两处传送点；



图 034

③先前往左边的传送点，进入后出现左右分岔口，左边的道路按【图 034】所示地点绕到背后，此处要利用魔爪攻击地面上的发光点，成功后返回平台（右边的路线十分简单，这里就不做解说）；

④右边传送点进入后同样会出现两条分支，其中左边是收集点，可以获得一个提升上限的碎片，右边则要利用移动平台到达最顶层击打机关；

⑤调查中间的传送门进入内部，开始和巫师的第二场战斗，巫师的招式和第一战比起来差别不大，不过这次它会召唤死神，在高难度游戏的玩家要小心别被秒杀了，胜利后爬到最顶层过关。

11–2



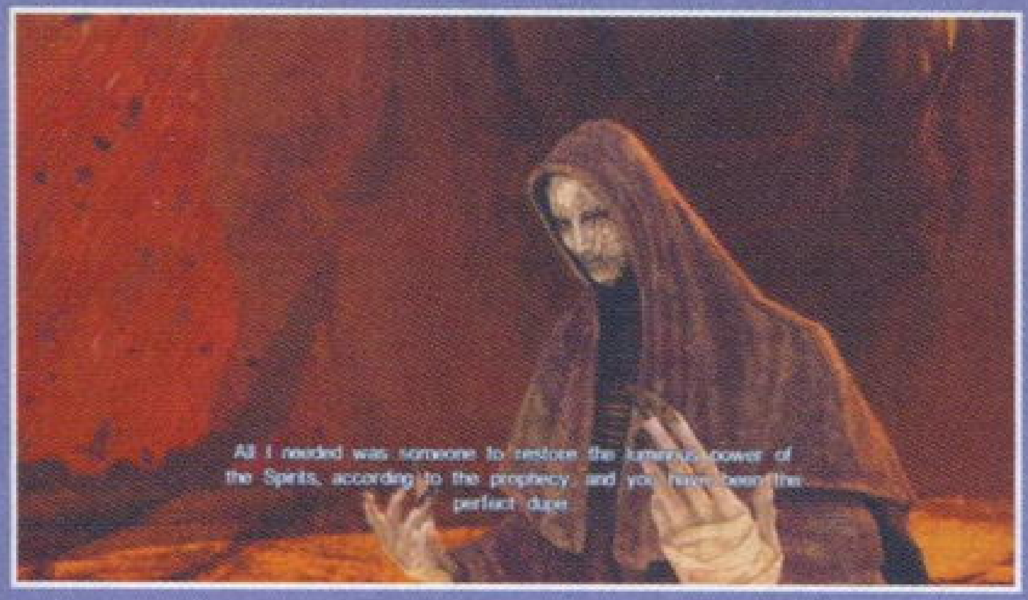
图 035

①和骨龙的战斗非常麻烦，开始先在场地右边等它过来，当它飞过来时马上利用钩锁爬上它身体，在它身上爬行时要注意跳跃距离，当其骨头靠近时再跳比较安全，否则很容易因为距离不够摔下去。爬上身后先朝右边移动，爬到顶后按【图 035】所示爬到骨头末端，利用钩锁能力到达对面，之后的路就比较好走了，破坏三个弱点后战斗进入第二阶段；

②第二阶段非常简单，使用钩锁能力进入龙口后对着最后一个弱点攻击即可，重复 2 ～ 3 次就能结束战斗。

第十二章

剧情



打倒死亡领主之后加百列取得了最后的一块面具碎片，三块碎片结合成一个完整的面具。此时佐贝克也来到了这里，决定结束这一切。他戴上面具，变身成为巫师之王。他告诉加百列，暗影之王在很长的一段时间内处于休眠期，虽然都具有一部分的能量，但是一直都不能支配其他的暗影之王，直到现在。三人一直处于休战期，三者都不愿意退让或者与他人合作。它们对于自己的能力过于自信，但是只要将三种力量结合起来，将会成为一种终极的力量，佐贝克为了得到这个力量，不断地与大量的魔物战斗锻炼自己。但是同时还需要有一个人来协助取得这三个力量，而加百列就是被选中的人。只要等到加百列取得了三种能力，手上的铁手腕就会受到佐贝克的控制。加百列所作的一切都在他的控制之中，包括杀死克劳蒂亚，这一切的原因都在于玛丽，利用神之面具能使玛丽复活的谎言使加百列疯狂，而实际上杀死玛丽的就是加百列自己。在忘却之湖的时候他很担心玛丽将一切都告诉加百列，事实上玛丽却希望加百列来拯救这个世界。而克劳蒂亚虽然预测到了自己将会死亡，但是她依然选择相信加百列。说完这一切后，佐贝克对加百列拔剑相向，就当佐贝克快成功时。在暗黑的深渊里传来了一阵谜之音，声音自称自己提供给佐贝克知识和力量，他将一切都计划好，利用佐贝克取得力量，便引燃佐贝克。

此时，在加百列的周围环绕着众多的灵魂，她们希望加百列加入她们的行列。玛丽来到这里，鼓舞着加百列，因为加百列是惟一能够解放她们的人，如果加百列死了，她们将会永远困在黑暗之中。收到鼓舞的加百列重新站了起来，面对着撒旦。此时的加百列已经不再迷惘，拿起武器向撒旦挑战。



加百列打倒了撒旦之后，所有的灵魂得以解放，玛丽最后一次出现在他的面前。她感谢加百列拯救了她们，拯救了他自己。而玛丽的时间已经不多，便离开了加百列。在一旁的克劳蒂亚也对着加百列笑着，也离开了。

12–1

①本章是与最终 BOSS 撒旦的决战，由于剧情需要，战斗时我们的魔力是无限的，如果此时已购买 25000EXP 的暗魔大招，可以轻松干掉撒旦。战斗时撒旦会使用和我们属性相同的魔法，而我们只有使用属性相反的魔法或不使用魔法才能对他造成伤害（如果没有购买暗魔法大招，则推荐以光魔法形态和他战斗，至少能因为回血功能保证不会死亡）；

②把 BOSS 的 HP 削减到 70% 后他会召唤死神和魔法阵阻扰我们的行动，死神有光暗两种形态，需要使用相反的属性攻击才能造成伤害，而魔法阵则会困住相反属性的主角。由于死神攻击力十分恐怖，这里推荐故意踩到相反的魔法阵上，一旦被魔法阵困住撒旦就会破坏场上所有死神，并高跳到空中攻击我们，在他跳起的时候马上切换属性就能挣脱魔法阵的束缚躲过攻击；

③把 BOSS 的 HP 削减到 50% 后会进入眩晕状态，此时他身边会出现数个魔法阵，只有使用相同属性才能通过，注意 QTE 过程千万不要失败，否则要从头来过，进行两次 QTE 后战斗结束。

恶魔试炼
——全挑战说明

挑战会影响关卡的 10% 完成率，由于本文中的完成条件是洛克和地主根据游戏中给出的提示进行翻译，虽然会与官方说明有少许出入，不过按文中说明进行绝对能完成。此外，挑战可以在任意难度下进行，洛克推荐选择在 squire 难度下进行。

第一章

1–1

条件：有村民活着完成关卡。
说明：快速杀敌即可。

1–2

条件：不回复生命值完成关卡。
说明：关卡中不得以任何形式回复生命值，捡取绿宝石同样会被判定为任务失败。

1–3

条件：杀死 50 个哥布林（丢炸弹的杂兵）。
说明：可以在利用哥布林的手雷炸树的地方杀够 50 个再过关。

1–4

条件：5 步内完成潘给出的谜题。
说明：流程中有详细说明，对照即可。

1–5

条件：90 秒内打倒冰泰坦。
说明：战斗开始后快速接近泰坦，注意躲避泰坦的攻击。时间比较紧，如果接近后泰坦迟迟不出拳砸地推荐直接重来，攀爬过程中不能失误。

第二章

2–1

条件：用手雷炸死 30 个哥布林。
说明：在需要利用手雷炸门的地方，利用弹反和丢手雷可以轻松达成。

2–2

条件：在中毒状态下打倒 10 个敌人。
说明：靠近蜘蛛，在它两只前脚发出白光的时候被攻击到会中毒。本关的关键在于第二只蜘蛛，在不杀杂兵的情况下绕着蜘蛛转，中毒之后立刻以最快速度打倒场上所有的杂兵，这里清光杂兵可以打死 8 只敌人，加上路上还有两只蜘蛛和少量哥布林，可以凑足 10 只。

2–3

条件：杀死 5 只野猪。
说明：杀死撞开门之前野猪会不断出现，杀够 5 只即可。

2–4

条件：骑上兽人打倒 20 只杂兵。
说明：不敲碎石头的情况下会不断出现杂兵，杀够 20 只即可。

2–5

条件：不使用暗魔法过关。
说明：不按暗魔法键即可。

TIPS | 进入魔法状态后吸魂槽会自动清空能量。

2-6
条件：不用投技杀死火恶魔。
说明：用飞刀或者圣水杀火恶魔，或者跳起来攻击。

2-7
条件：不受伤吸收 20 个魂。
说明：在最后打兽人的时候刷。只要不打碎石头，兽人会不断出现。

2-8
条件：2 分钟内杀死泰坦。
说明：时间比较紧，不允许失误，和 1-5 的挑战一样，需要拼点人品才能快速爬上泰坦的身体。

2-9
条件：不使用光魔法打倒黑骑士。
说明：圣水和暗魔法的飞刀对黑骑士的效果比较好。在版边可以有效的阻碍死灵的移动。

第三章

3-1
条件：打倒 15 个被精灵弄晕的敌人。
说明：在开门前尽量少杀死未被弄晕的敌人，等敌人被弄晕后再打倒它们。

3-2
条件：不使用光魔法打倒康奈尔。
说明：暗魔法的飞刀可以对他造成比较大的伤害，近距离攻击时要注意躲避。

第四章

4-1
条件：无伤打倒巨人。
说明：打巨人手时不能被他的手抓到，之后的战斗只要熟悉它的攻击模式后便可以比较容易的完成。

4-2
条件：打倒不超过 2 只杂鱼过关。
说明：打倒 2 只杂鱼后不要继续攻击杂鱼即可。

第五章

5-1
条件：3 分钟内找到地精取回能力。
说明：只要知道地精所在的位置即可。

5-2
条件：不让佐贝克杀死敌人。
说明：保证佐贝克在视野范围内，他一攻击敌人就过去用特殊动作杀死该敌人。

5-3
条件：不让佐贝克攻击敌人。
说明：绕着佐贝克周围快速杀死敌人，多利用圣水和两系魔法的大招。

5-4
条件：2 分 30 秒内完成镜面反射谜题。
说明：时间比较紧，保证暗魔法足够，开启暗魔法后直接打机关，无视所有敌人。

5-5
条件：在规定时间内破坏 100 个物品。


图 T1

说明：尽量破坏场景中的物品，初始的时间为 20 秒，每破坏一个物品时间加 1 秒。在拉下桥之前有 66 个可破坏的物品，铁门可以不用打开，直接从【图 T1】的右边利用二段跳跳上去。

5-6
条件：连续回投它的飞刀 4 次。
说明：与 BOSS 保持一定距离，它便会投出飞刀。期间若被其用刀击中，次数将会被重置。

5-7
条件：不破盾的情况下打倒三个骷髅士兵。
说明：将三个骷髅士兵聚集到一起后使用水晶攻击是最快的方法。

第六章

6-1
条件：骑上野狼打倒 3 个骷髅士兵。
说明：来到地下后先与骷髅士兵周旋，野狼出现后专心攻击野狼，可以多利用副武器快速搞定它，骑上野狼后慢慢虐杀骷髅吧。

6-2
条件：15 秒内杀死 15 个从地底钻出来的绿色杂鱼（游魂）。
说明：将它们聚集起来之后用圣水可以轻松达成。

6-3
条件：小游戏中损失的棋子不超过 3 个取得胜利。
说明：熟悉小游戏规则后并不难，黑白双方各有两个死灵法师、吸血鬼和狼人的棋子，游戏通过转转盘的方式来决定行动的角色，若对应角色已经阵亡，则浪费本次行动机会。在行动角色确定后可以按下 LB/RB（PS3 版为 L1/R1）键可以切换棋子。在棋子数为 5 ~ 6 个时，每个回合只能行动一次；棋子数为 3 ~ 4 个时，每个回合可以行动两次，棋子剩余 1 ~ 2 个时，每个回合能够行动三次。以下将为大家介绍四种棋子。
狼人：移动 2 格，攻击距离 1 格，其攻击力和防御力相对较高。
吸血鬼：移动一格，攻击距离 1 格，具有吸血的特殊技能，但是效果不明显。
死灵法师：移动 1 格，攻击距离 2 格，可以在棋盘上的任意位置上召唤骷髅来吸引敌人的火力。
骷髅：炮灰棋子，只要被攻击到即死亡，在敌人攻击范围内时敌人会优先攻击骷髅。

6-4
条件：让厨师使用厨房中的 15 个物品。
说明：不要急于砍死它，打几下之后便闪避，慢慢跟他周旋。

第七章

7-1
条件：7 步完成关卡最后一个谜题。
说明：流程中有详细说明，对照即可。

7-2
条件：利用电击打倒机器蝎子。
说明：攻击蝎子到一定程度后会发生剧情，之后便可以将蝎子引诱到该地点，攻击地面上的开关即可进行电击。此时再直接对蝎子攻击则被判定为试炼失败。

7-3
条件：杀掉 10 个稻草人过关。
说明：不使用 QTE 杀死稻草人，稻草人会复活。在杀死 7 个稻草人之前用 QTE 打倒稻草人则被判定为试炼失败。

第八章

8-1
条件：使用副武器杀死 10 头火恶魔。
说明：在 squire 难度下进入暗魔法后配合飞刀能直接秒杀目标。

8-2
条件：在 5 分钟内打倒关底 BOSS。
说明：关键是攀爬过程中不要出现失误，多利用二段跳可以快速通过一些一周目流程中的难点地段，最后的 BOSS 用两系魔法的大招伺候，可以瞬间秒杀。

8-3
条件：让吸魂槽保持蓄满状态一分钟以上。
说明：使用弹反蓄满吸魂槽后就可以拉开距离与 BOSS 周旋了，由于吸魂槽设定为 8 秒不攻击敌人就会自动减少，因此每隔 5 秒朝 BOSS 丢个飞刀、圣水等带有攻击性的副武器即可。当然，在 BOSS 丢出飞刀和瞬移的时候趁机攻击也是一个好方法。

8-4
条件：让 BOSS 杀死 10 只吸血鬼。
说明：BOSS 的攻击对杂兵也有效，战斗时第一形态有 10 只吸血鬼，第二形态吸血鬼会无限刷新，推荐在第一形态中引诱 BOSS 释放闪电攻击杂兵即可。

第九章

9-1
条件：不被游魂抱到的情况下杀死 10 只。
说明：把怪聚集在一起后用圣水伺候。

9-2
条件：驱赶 13 次乌鸦完成此关。
说明：流程中有详细说明，对照即可。

9-3
条件：无伤过关。
说明：只能看自己的操作水平，红色和黄色的地形是难点。

第十章

10-1
条件：在毒雾中扣除 100 点以上的伤害。
说明：反复进出即可，血少了就去找杂兵补血。

10-2
条件：不能被 BOSS 的相反属性魔法打中。
说明：被 BOSS 使用相反的魔法攻击到就算失败，最好的方法是不使用任何魔法与其战斗，如果魔力槽足够长，也可以使用暗魔法的大招直接秒杀。

10-3
条件：在空中杀死 20 只沙怪。
说明：在最后敲钟的时候先使用二段跳到最高点，再使用魔爪向地下狂轰（不要蓄力，否则时间不够），把飞上天的沙怪在空中连死即可。

10-4
条件：杀死 15 只触手怪。
说明：BOSS 会召唤小怪，和 BOSS 磨就行，等杀敌数足够了再消灭 BOSS 过关。

第十一章

11-1
条件：杀死 60 个以上的死神。
说明：强烈建议挑战这任务时把难度改成 squire，在其他难度下死神的攻击可以直接秒杀我们，杀光路上遇到的全部敌人后大约有 40 ~ 45 个，不够的数量只能通过和关底 BOSS 磨，打掉它召唤出的死神了（BOSS 血量不够召唤死神时不要急，它召唤出沙怪后会回复自己的 HP，耐心等待 BOSS 再次召唤即可）。

11-2
条件：5 分钟内过关。
说明：没什么特别难点，只要不摔下去，在 4 分钟内就能在骨龙身上旅游一圈，最后抓紧时间搞定它嘴里的弱点即可。

第十二章

12-1
条件：不能被 BOSS 的相反属性魔法打中。
说明：和 10-2 的 BOSS 挑战条件相同，要注意踩到地上的魔法阵和被召唤的死神攻击到同样也算失败，挑战时要随时更换自己的属性。当然，不使用魔法战斗也是一个非常安全的方法，就是效率非常低……

TIPS 在选择关卡时输入↑↑↓↓←→←→ OX（360 版为 BA，亚版机为 XO 和 AB），成功后会自动获取全部连续技和收集要素，但无法获得奖杯和成就，且无法存档。

中国力量

这是一个全新的栏目，我们的目的是将“在电子游戏领域里有突出表现的中国人”介绍给广大读者。在电子游戏的世界里，我们中国人大都在扮演“玩家”这个角色。中国的制作者们诚然参与过很多游戏的开发环节，但是除去“外包”的工作——真正由中国人的智慧和力量创造的游戏依然寥寥无几。惟其如此，我们更要为那些已经冲在前面的勇士们呐喊助威，让“中国力量”在这条举步维艰的路上昂首阔步！

采访 奈落 美编 NINA

缔梦师陈星汉



这次的“中国力量”是凭借PS3游戏《花》一举成名的陈星汉。他的游戏凭着独特的艺术气质和非凡的游戏体验获得了世界范围内的赞赏与期待。最初联系陈先生的时候我有些担心，生怕明星制作人会拒绝或者敷衍我的采访要求。但让人意外的是，陈先生不仅爽快地答应了，还在北美时间的深夜等待我的上线，令我感动不已。聊天中发现陈先生不仅智慧和敬业精神让人诚服，而且对于采访工作种种要求的配合也高效及时。我们非常愉快地完成本次采访。

奈落：《花》的成功让很多中国玩家记住了你的名字。不少年轻人都憧憬你的成功，有没有一些想对后辈们说的话呢？



▶《花》的意境过目难忘，游戏的过程更像是一次心灵之旅。

陈星汉：年轻的时候因为家里并不富裕，经常会对同学家里游戏机上的游戏流口水。我记得那时会买很多电玩杂志去读里面关于游戏的攻略和评论。虽然玩不了，读了攻略也好似感受了一半。当时我和我的好友就在讨论为什么好的游戏都是日本和美国人做的呢？凭什么中国人就不能做出了不起的游戏来呢？

到了大学时我们一群热血的大学生聚集在一起为了做出一款可以赶上世界水平的游戏，在暑假留校自学国外买来的书籍。夏天战高温，我们收集了六七台电扇，只穿了短裤赤膊工作。累了就躺在地板上睡一会，醒来了继续干活，没有白天和黑夜。现在回忆起来都是无比的幸福。因为我们最后做出来的游戏是很值得自豪的。等我到美国看到世界上其他学生的作品时才意识到，其实当时在上海交大游戏制作俱乐部的那批朋友的水准早就超越了世界上任何一个国家的学生团队。不管是技术上还是艺术上，中国人压根就不比外国人差。

每个人的时间是有限的，如果你在游戏制作上花的时间比其他人长，想的比其他人多，你就会比他们更擅长做游戏。但是成功也不只是纯粹靠努力，应该是99%的努力和1%的运气。掌握好的时机，人机和商机也是必不可少的一步。



奈落：我们都知道，艺术家的第一款作品往往包含了他最核心的创意和风格，你觉得《花》对于你来说是这样的么？

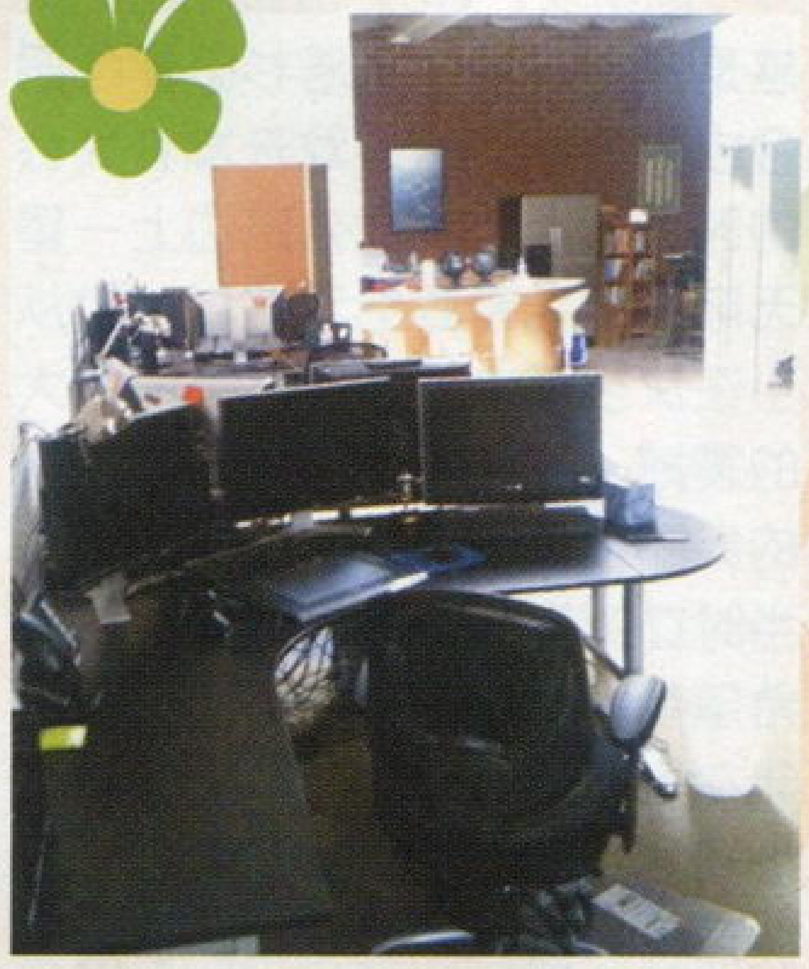
◀《花》制作时期的工作室照。

陈星汉：由于是我导演的第一款PS3商业游戏，相比其他作品我个人在《花》上投入的心血和时间的确是最高的。期间我个人的生活也经历了许多跌宕起伏，对游戏的情节转换起到了一定影响。同时也是在《花》的制作过程中，团队成员间的信任和默契得到了最大的锻炼。所以可以说是一部奠定了我们工作室游戏风格的作品。

奈落：《花》的成功给你带来最好的东西是什么？除此之外有没有带来什么负面或者局限的东西？

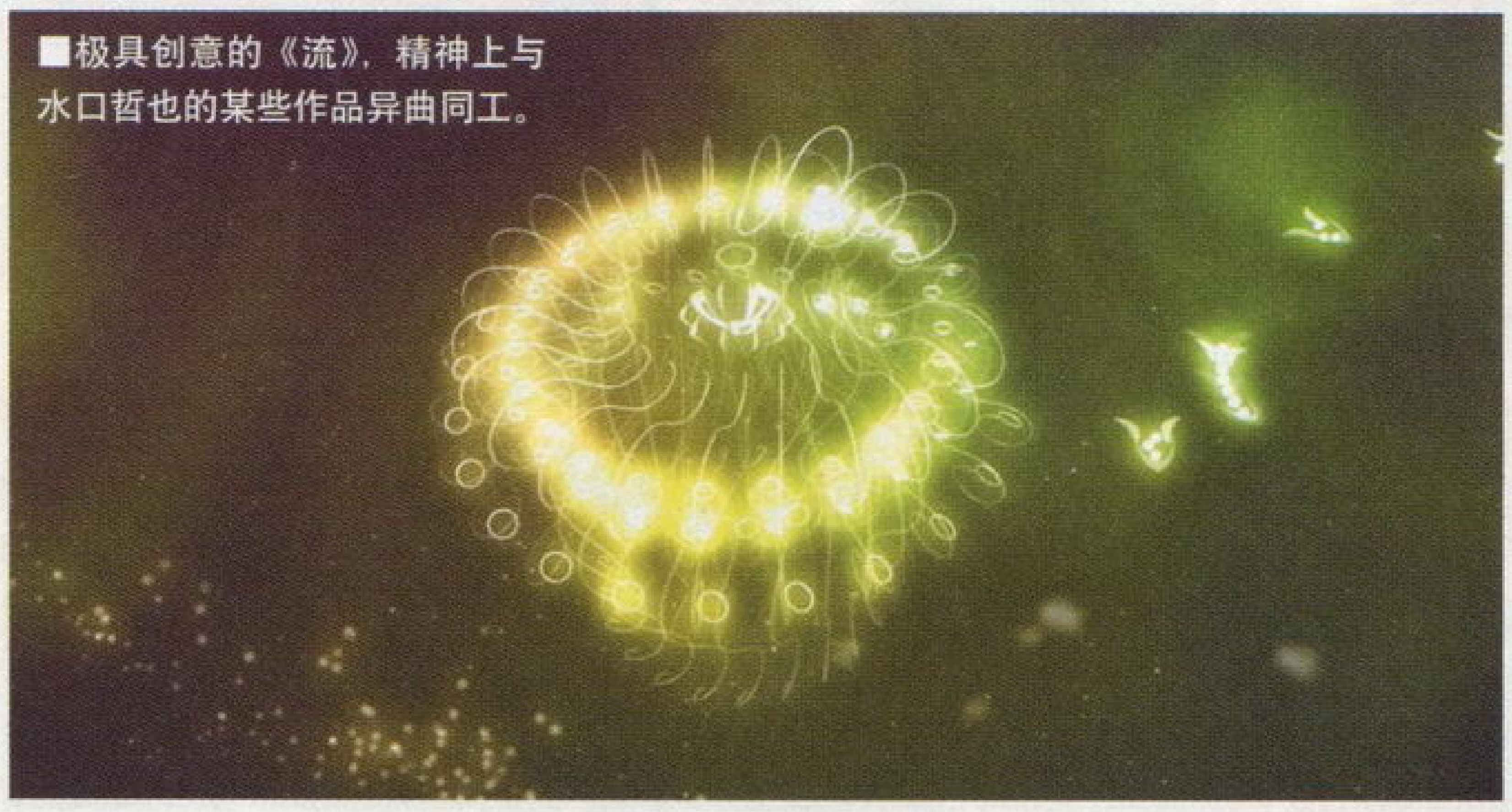
陈星汉：最好的事莫过于知道玩家喜爱这款游戏了。我们从欧美收到了将近四百多封玩家写来的邮件专门感谢我们的团队，里面有很多很感人的玩家故事。其中有不少40岁以上的玩家，甚至还有身患疾病的朋友。这些都验证了我们创立公司的初衷：当游戏的情感超越了原始的刺激和暴力时，它们能被一个更广泛更成熟的群体所接受。《花》得到的多项大奖也很好地提升了队伍的士气与自信。于此同时好的销售业绩也有助于我们争取未来更有风险性的项目的资金投入和发行。

负面因素的话应该是美国所谓的“sophomore effect”，也就是上一部作品的成功给你带来的玩家对下一部作品的超高期待。即便是同一级别的作品也很难满足他们心目中的想象。这一点在《行》的创作中尤其明显。做《花》的时候PS3玩家没有任何期望。现在我们才刚刚宣布了《行》的一些初始设定，欧美的媒体反应就冲翻了天。很多人说只要像《花》一样好就一定会很棒。可是《行》和《花》是有很多本质上的区别的。虽然说商务上吸引了更多的眼球，我个人的压力非常大，因为让玩家失望是我最不愿意看到的。



▲《行》制作时期刚搬到的新工作室照。

奈落：那么你觉得一款游戏“被更多人愉快地游玩”重要，还是“即使不怎么被玩，只要被更多人买就好”？



■极具创意的《流》，精神上与水口哲也的某些作品异曲同工。

陈星汉：玩的时间长短并不重要。毕竟我们不可能像对待孩童那样要求成年玩家也投入上百小时去玩游戏。对一个游戏制作者而言，一款游戏真正彻底地完美地传递给玩家一段娱乐，或者一种感受，甚至是一个启迪是我追求的东西。我们不想浪费每个人宝贵的时间。如果这个前提达到了，那么时间越短越有效率。对制作者和玩家是双赢的好事。


▲《流》在 GDC 获奖的照片。

奈落：不少人说从《花》中感受到了一种“经历”，这种经历想必是具有个人性的，能具体或者抽象地描绘一下这种“经历”么？还有它对你意味着什么？

陈星汉：《花》的最初创作灵感是来自于我在从洛杉矶驶往旧金山去参加全球游戏开发者大会的时候，当时高速公路边上一望无际的绿色原野给我这样一个从小在灰色都市长大的城市人很大的震撼。那种被自然全方位包围的氛围给人一种唤起的感受。我当时立刻拿出了相机向窗外拍摄，希望能够把那一刻的感受分享给我在上海的朋友和家人。可是相机的视野非常的小，完全无法捕捉那种一望无际的宽阔。于是我开始了视频录像，作了一个 360 度的全景和录音。可是那种宽广还是无法原汁原味的传递。而且在那一刻，我意识到出了声音与图像，那种自然的气味和我亲手去触摸路边的花草的感觉根本无法在简单的视频录像中去表达。

当时我想，如果传统的图像、视频都无法捕捉的感受，作为一个游戏设计师我是不是可以通过互动媒体来传递这种经历？因为在游戏的媒体里，除了图像和音乐，它更给观众一种自由的控制感。比如说，你在游戏中不但可以去把自己鼻子凑到一朵鲜花的边上并观察它的细节。也可以随风飘扬去感受原野的辽阔。这样一种互动的全方位，多层面的感受经历是任何传统被动媒体所不具备的。于是早期的《花》是环绕着如何让观众去体会那种被自然环绕和震撼的经历而研发的。

不过随着对自然环境开发的渐渐深入，置身于百花从中，我总是莫名的感到一种寂寞和不安。后来我才发现，那时的《花》的世界中缺少了什么。《花》这款游戏是为了在都市中生活的人制作的。作为一个都市人，自然会被少有的自然景色所吸引。但也正因为是在都市长大的人，如果一个虚拟的环境中连一点人性的东西都不存在的话，就好似一个人被遗弃在了野外。刚开始的 10 分钟是新鲜和好奇，但是接下来就会觉得不安。我对都市人那种向往离开都市回到自然，但是又无法真正摆脱都市的矛盾很有感慨。所以希望在《花》的世界中实现一个理想的和谐，既自然与都市共存的梦想。起初这是一个都市中生活的人的梦，但是最终的游戏里表现为在都市中生存的花朵的梦。人在某种意义上也是自然的一种花朵吧。


■ 2008 年的团队合照。

奈落：原来如此。新作《Journey》（中文名《行》），据说有人已经试玩过且评级极高，这里能不能透露一些本作最值得期待的地方？

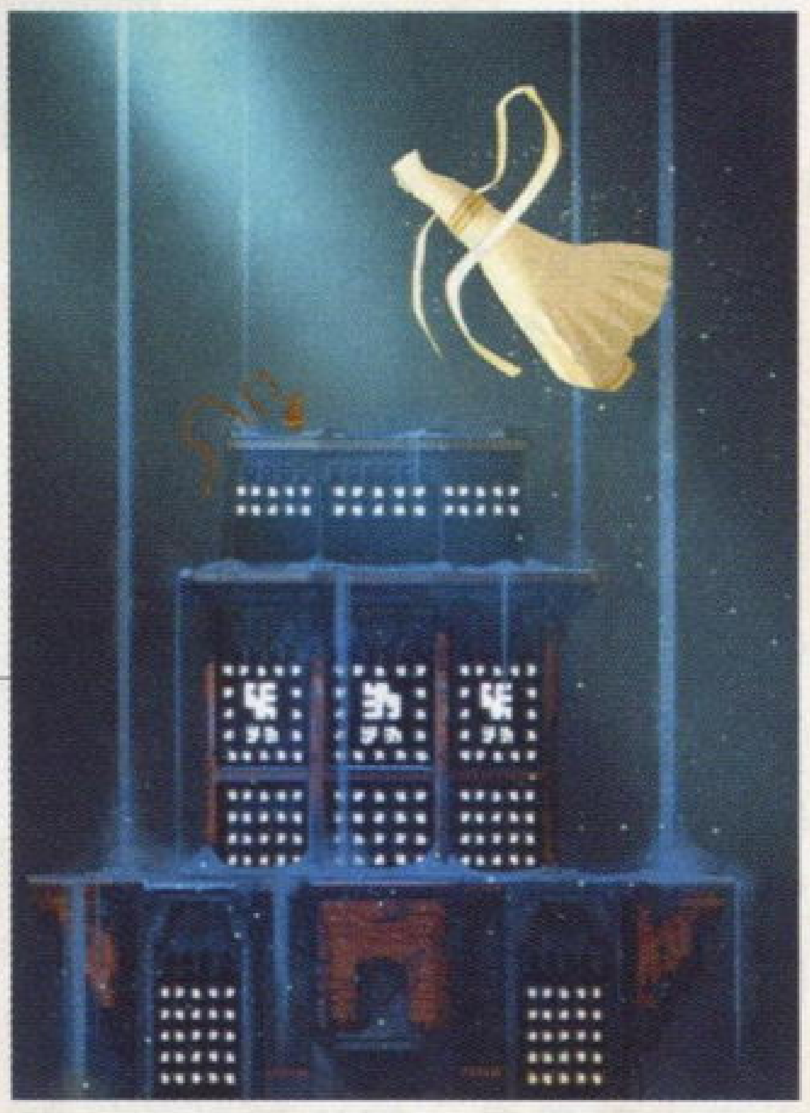
陈星汉：确切地说到目前为止还没有人亲自玩过《行》，我们只有在 E3 和 GAMESCOM 大展的时候在幕后展示过一小部分游戏内容。由于我们公布的内容很少，所以想象空间很大。大家之所以很期待这款作品，主要是因为游戏的独特画风，非常反传统的主题，以及针对主题所涉及的新颖的在线游戏模式。

我们今天所生活的社会是一个充满了力量的社会。各种高科技让我们的生活如同神人。每天我们以 80 公里的时速旅行，在接近云的地方居住办公。任何时间，任何地点，我们可以和任何人在任何一个地球的角落通话。我们所携带的通讯设备联通到人类最完整的知识库，可以说没有任何事情是不知道，或者说没有答案的。这样快速进步的社会造成了很多人的生活在不断地对力量的获取和执行的循环中。就好像绝大多数网络游戏所传递的信息一样。练级赚钱是获取力量，竞争炫耀是执行力量。要知道在不断的力量循环中，人们会渐渐缺乏一些东西。

我有幸和一位美国太空梭飞行员共进午餐。当时他告诉我，他去过三次月球，可惜由于是驾驶员，无法与其他专员同登月球。当时他遗憾道：“美国宇航局有个奇怪的现象。那些上月球的专员大多是很执着的科学家，无神论者。可是所有登陆月球的宇航员在回到地球上后都变成了非常虔诚的宗教徒，或者是人道主义者。我一直无法理解到底月球有什么魔力。”其实月球并没有什么魔力，它所给予这些科学家的是一种情感经历。而这种经历正是如今力量社会中所缺乏一种东西，所谓的渺小感和对未知的敬畏。

在繁忙的都市中，身边无数的人走过，我往往故意避开他们，专注自己手机里的新闻。而当我在神秘的山野中行走时，那种渺小感让每一个经过的路人都显得那么的特别。我不禁会去和他们打招呼，同行片刻。

《行》追寻的是一种一个人在荒漠或者深山中行走时特有的渺小感以及从而对我们所生活的庞大的宇宙和未知的一种敬畏。而在这样的氛围下，人与人之间的互动也会发生很大的不同。玩家玩的不再是你争我斗，而是共同分享一段旅程。希望当游戏发行时，你可以在网络上与另一个陌生人之间体会到前所未有的情感经历。



奈落：这个概念听起来非常有意思，希望玩到的时候能获得意想不到的体验。陈星汉的实力和才华已经被大家公认了，有没有想过走大作路线，制作一款异质或者传统的大作呢？

陈星汉：想，不过因为我们致力于推动游戏作为一个互动媒体的可能性，而并非为了商业利益在同一款游戏上反复炒作来减小风险。我们每一个项目都有很大的突破性同时也就是风险性。如果项目资金投入过大，相对可以承担的创新尝试的风险也就会减小。

另一点是队伍的整合度，队伍越是大，人与人之间的沟通就越是难。一款好的有艺术性的作品是需要有感觉上是一个人做出来的从头到尾的贯穿度，就是所谓的一个主导思想。如果你做一，我做二，他做三。最后的游戏可能看起来很高成本，但是玩家会无法体会到其真正内涵，也就没有什么艺术价值可言了。游戏业界有很高整合度的团队其实很少见，那需要很多年的磨合和很有能力的团队领袖。我们的公司还年轻，希望能够在不破坏整合度的情况下向更大的制作稳步成长。这个事情是急不来的。



■2010年的团队合影。

奈落：我们还想更多了解一下你的团队。

陈星汉：我们的初始核心团队基本上都是在独立游戏节上遇到的获奖学生。大家都是玩游戏长大，希望帮助游戏成长，走出传统商业市场的怪圈。改变社会对游戏幼稚、不雅的印象。随着队伍的壮大，也有更多拥有同样理想的业界前辈加盟。这是一个很有使命感和自信的团队。我们对每一个新成员的期望都很高。

奈落：这里顺便想知道，你最喜欢的艺术作品、或者是对你创作影响最大的作品都有哪些？

陈星汉：对我创作的影响都来自生活。不一定全是他人的作品——即便有也不全是艺术作品。如下是一些影响到游戏创意的作品。

《云》——宫崎骏的《风之谷》和《天空之城》，还有法国电影《天使艾美丽》。

《流》——心理学著作《沉浸理论》，英国BBC的《PLANET EARTH》深海纪录片，以及苹果公司的IPOD广告系列。

《花》——我在电影学院所学习的好莱坞风格剧本写作以及SONY欧洲区的PLAYSTATION 3和BRAVIA广告

《行》——多部社会学的书籍，JOSEPH CAMPBELL的著作《THE HERO WITH A THOUSAND FACES》以及2006年SIGGRAPH动画节大奖《大教堂》



■《行》的概念图，意境悠远空灵，究竟能给我们带来怎样的体验呢？



■正因为是孤独的旅程，与另一个人些许交集也许会化作一生难忘的回忆。

奈落：很多人说传统网游的发展已经进入相对的瓶颈期，现在很多公司都将砝码压在社交类网游和"次时代"网页游戏，以及种种浮云般的概念。除这些之外，你觉得今后的异质网游，或者说是有独特"交流"要素的传统作品能不能有更大的发展空间？

陈星汉：游戏自从远古起就存在。不管是各种儿时操场上的竞技，或者是象棋、麻将等脑力运动都是多人的游戏。人玩游戏主要就是对游戏里的系统的一种学习和掌握，不管单人游戏做的多深奥，其内容是有限的。而多人游戏中，你所学到的东西是来自另一个人类的，而人又是千变万化的。较之对游戏系统本身的学习，对人的学习是可以应用到日常生活中去的。这也是为什么成年人依然会对桥牌，麻将感兴趣的原因之一。过去由于科技限制，很多时候我们不得不写人工智能来扮演那个缺少了的玩家。但是随着互联网的发达，游戏设计的极端还是会回到人与人的互动中去。

我不理解为什么人们会觉得网游发展进入瓶颈，对我来说网游的潜力还尚未浮水。

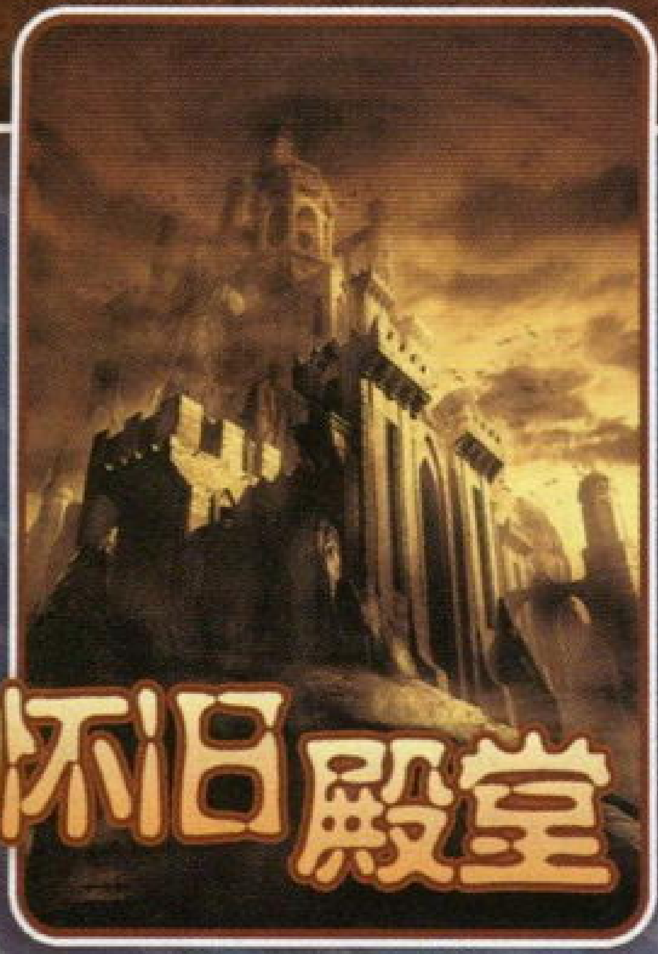
"That game company"（注：陈星汉的游戏公司名）的理念是通过每一款游戏的制作，在游戏所能传达的人类情感上做出创新。现在做多人在线，我们也希望能在这个领域里做出新的情感。放眼大多数网游，电视游戏也好，电脑游戏也好，玩家在这些游戏中人和人之间的情感关系大多数与对力量的获取与执行有关。年轻人由于在现实社会中的身份往往是无力者，所以这个市场中充斥了满足对力量渴望的游戏——练级是获取力量，打怪或者决斗是执行力量。玩家在乎的是金币和点数。而在这样的力量为中心的游戏中，其他玩家背后所存在的人性往往容易被忽视。未来的网游如果能够摆脱传统的原始类情感束缚，向更加深层次的感受去发展。当玩家在游戏中所获得不再只是虚拟的资本，而是人性的交流，那么这个市场的潜力是无限的。



■如果你还没有体验过《花》，现在正是机会。

奈落：这些话意味深长，相信在不久的未来会被验证的。最后能不能对UCG的读者和广大中国玩家说几句话。

陈星汉：《云》和《花》这两款游戏其实是启发于我自己在中国大都市成长的回忆。应该更容易和国内的玩家产生共鸣。但是因为电视游戏相对高昂的价格，它们在国内远不如电脑游戏普及。由于《花》是PS3的下载游戏，在中国更不容易找到。我非常感谢那些花费心血下载到这款游戏的中国玩家对我们的支持。作为一个游戏制作者，我们创建了"那间游戏公司"（That game company）的初衷是尽全力给大众提供高层次的娱乐、放松、甚至对成年玩家在精神层面上达到一点小小的感动和启迪。我很希望在不久的将来能够在更适合中国的游戏平台上为中国玩家带来别有意义的游戏。谢谢。



红莲传说《洛克人ZERO》简介

怀旧殿堂

说起《洛克人》这个名字，相信不少从FC时代走过来的老玩家对此都不会陌生。这款由动作游戏大厂Capcom制作的硬派动作游戏从1987年12月17日发售以来，就因其超高的难度、良好的平衡性和新颖的设定吸引了众多玩家的眼球。经过23年之久，“《洛克人》系列”也从最初的动作类游戏渐渐发展为包含角色扮演、赛车、动作冒险等众多分支的庞大家族，而本期的《怀旧殿堂》洛克就带着大家回顾一下这个大家族中的一员——“《洛克人ZERO》系列”的点点滴滴。

一些专有名词解释

异常者：指感染了特种病毒后，该半机器人的思维产生剧烈变化的异常机器人，将不再遵守“机器人三大定律”而进行一些非法行为。异常者往往都有强烈的破坏欲望，和普通的破坏用机器人不同，原先作为半机器人的他们具有很高智商，会组织并发动一系列大型叛变。其实这类异常者和人类中的精神病患者很相似。

半机器人：又名雷普利机器人（洛克人X8中文版翻译）。由“Replica”和“Android”两个英文单词组合成的“Repiloid”是对《X》系列开始的机器人统称。半机器人和旧时代的机器人不同，他们可以和人类一样独立思考并学习新的知识，第一个半机器人是Light制造的X，之后大部分的半机器人均以X为原型制造。

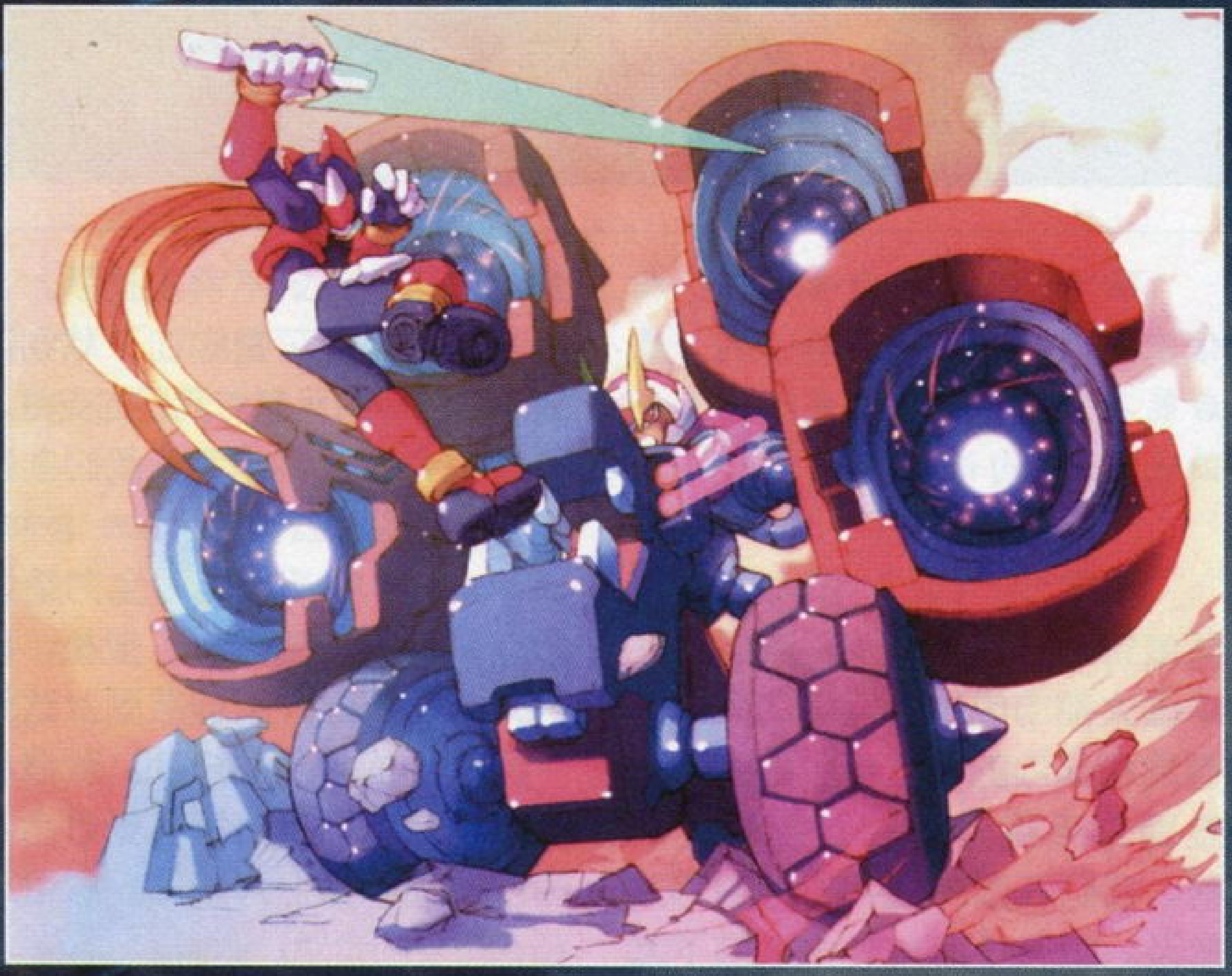
∑病毒：由《ROCKMAN》时代中从宇宙飞来的未知电脑病毒，可以感染机器人并让机器人狂暴化，传染性很强。又被称为Sigma（西格玛）病毒。

梦魔病毒：∑病毒亚种，可以将机器人和半机器人的思考回路混乱，最终变得如同丧尸一样行尸走肉。根源主要来自于∑病毒携带者——ZERO。该病毒最终引发了著名的梦魔战争（《X6》相关剧情）。

非正规战争：最早期是由Sigma和其带领的大量异常者部队引发的反抗~~人类的事件，渐渐变成半机器人带领~~相同目的的半机器人对人类进行反抗的战争。最著名的便是欧罗西亚坠落事件，改造军团事件和红色警戒反人类事件。

电子精灵：原型是∑病毒病毒的抗体——“圣母精灵”。圣母精灵的运作理念和病毒类似，都是通过感染半机器人，使他们的内部程序发生一定变化，只是圣母精灵起到的是辅助作用，能够修复被病毒感染的异常者。最早精灵是用来治疗被病毒感染的半机器人，后来因为科学的发展渐渐变成辅助半机器人和人类社会的实用性工具。

尤里乌斯坠落：Sigma通过指示佣兵将旧型殖民地“尤里乌斯”向地球坠落，企图毁灭地球的生态平衡。虽然反乱猎人极力阻止但还是失败，尤里乌斯的碎片导致地球地表大面积被破坏，引起了社会巨大动乱。受灾点由于不再适合人类居住而被政府称呼为“零号区域”，并禁止人进入。（《X5》相关剧情）



《洛克人ZERO》



原名	ROCKMAN ZERO		
发售日	2002年4月26日	类型	动作
开发商	Capcom	机种	GBA

在沉寂数年后，Capcom终于决定推出“《洛克人》系列”的续作。新作的平台定在当时大红大紫的GBA，由于考虑到GBA的机能相比PS要弱了不少，故在该平台上推出在当时挑大梁的“《X》系列”续作显然不是明智之举。于是精明的Capcom决定以《X》中的人气角色Zero为主角，推出一款外传性质的试水作品来看看FANS们的反应，“《Z》系列”也就由此诞生。让Capcom没有想到的是，凭借Zero的高人气以及本作不俗的素质，导致销量相当的惊人，甚至超越了《X6》。

作为试水作品，本作也大胆地加入不少新要素。独有的武器升级和任务路线系统大幅度颠覆了游戏的玩法，在游戏开始时玩家手中的武器只有初始能力，比如光剑在刚入手的时候只能使出普通斩，连斩、蓄力斩、空圆舞等高级技能都需要升级武器后才能学会。这使得在游戏中玩家无法像之前作品那样一味杀敌就能通关，必须利用任务路线系统仔细规划好关卡的攻略顺序和武器的升级路线才能轻松通关。

此外，本作还加入了一个让无数玩家都又爱又恨的新系统——评价系统，该系统会根据玩家在关卡中的表现给出一个综合评价，由于这是“《洛克人》系列”首次引入评价系统，因此Capcom没有把握好细节方面的一些设置，比如上一关的成绩会影响玩家下一关的综合评价，在上一关如果因为操作失误取得B评价的话，即使在下一关取得100分的标准也无法取得满分。更郁闷的是游戏的杀敌数评价有一些苛刻，在一些关卡中玩家需要反复刷敌才能满足系统要求，这种不太合理的设定在当时可是让不少想挑战极限通关的玩家头疼不已。



剧情

相信很多玩家玩了半天也不知道“《Z》系列”到底在说什么，其实“《洛克人》系列”的剧情并不生涩，即使是最早的“《初代》系列”剧情也能说上半天，而本系列的剧情长度更是能赶上中篇小说，只不过这些资料大部分都需要从动画、官方

设定集等地方才能了解到，这里就借本次机会，给大家粗略介绍每作的剧情。

《洛克人》的剧情都离不开“矛盾”这个关键因素（关于这部分的内容各位可以从《掌机王 SP》里的《洛克人世界》栏目中了解到详细说明），远祖、X、Z 三大系列都围绕着人类和机器人、非正规者之间的矛盾展开故事。人类始终把握不好与机器人之间的关系，虽然时间过了 2 个世纪之久，但人类不甘把自己和半机器人间的地位平等，始终没有自己放在正确的位置。在和平的时候，人类认为自己是一切的王者，统治着机器人，肆意对其进行欺压和杀戮。半机器人开始叛乱的时期，人类却开始惧怕、依赖半机器人，借半机器人的力量和半机器人战斗。就因为这样，人类的地位在整部作品中不断动摇，才有了这么多不应该发生的战争。

一代的故事发生在《X6》的 100 年后，在当时的妖精战争中，暗黑精灵的力量使 90% 的半机器人和 60% 的人类被消灭。失去大量能源的人类决定和半机器人联手共建家园，并创立了首个由人类和半机器人共同执政的联合政府——新・阿尔卡迪亚（Neo Arcadia）。

由于当初的半机器人领导者 Sigma（西格玛）、X（艾克斯）和 Zero（杰洛）都失去了踪影，因此新・阿尔卡迪亚便决定让科学家 Ciel（雪儿）博士制造一个半机器人的新领袖。Ciel 博士根据传说中的英雄 X 的资料制造出 Copy−X（复制体 X）。Copy−X 虽然拥有和 X 完全一样的能力，但经验上的不足使他无时无刻不在思考自己如何才能成为像 X 那样的英雄。由于当时地球的环境受到严重破坏，能源相当紧张，急于立功的 Copy−X 采取了牺牲半机器人照顾人类的政策，大量的半机器人在 Copy−X 的命令下被当成异常者处理，Copy−X 过激的行为终于让一些半机器人长年累月所积蓄的不满情绪爆发，和一些人类组成了反抗军，打算推翻 Copy−X 的暴政。

功利心重的 Copy−X 自然不会放过这个好机会，开始对反抗军进行一次又一次的围剿。最终，连 Copy−X 的制造者 Ciel 博士也受不了 Copy−X 的行事方式，但 Copy−X 却以 Ciel 谋反为由开始追杀 Ciel。在一次围剿中，身边的反抗军士兵被阿尔卡迪亚的追兵一个个杀死，Ciel 被逼入一个遗迹之中，在遗迹深处 Ciel 发现被封印的 Zero，为了寻求一线生机的 Ciel 解开 Zero 的封印，苏醒的 Zero 虽然失去之前的记忆，但他还是从 Ciel 绝望的眼神中理解了她的处境，决定帮助 Ciel 对抗新・阿尔卡迪亚。

在 Zero 的帮助下反抗军顺利攻入新・阿尔卡迪亚的本部“X 区域”，在司令部里 Zero 见到罪魁祸首 Copy−X，执迷不悟的 Copy−X 并没把 Zero 放在眼里，他想以打败 Zero 的方式来证明自己才是真正的英雄。“虽然你和他（X）很相似……但无法信任他人的你，是不会得到和他一样的力量……”，在战斗中 Zero 的记忆也渐渐恢复，打败了强大的 Copy−X。

两个系列间的联系

在游戏发售后，很多系列 FANS 都在探讨“《X》系列”和“《Z》系列”之间的联系，其中最常见也最有说服力的说法是《Z》延续《X6》中的第三个结局，因为《X6》中的第三个结局正是讲述梦魇战争结束后，Zero 因为害怕自己体内的 Σ 病毒，决定把自己封印，等到未来的科技有能力彻底清除 Σ 病毒的时候再解开他的封印，而 X 也继承他的意志，一个人继续战斗。而这种说法也因为和《Z1》的开头极为相似而得到大部分玩家的认同，直到半年前《洛克人 ZERO 合集》的问世，Capcom 官方才在附带的编年史《ZERO0》中说明了两部作品之间的联系。

在《X5》的剧情中，在领导者 Sigma 的指示下，半机器人佣兵使旧型殖民地“尤里乌斯”坠向地面，虽然有着反乱猎人的全力阻止，但“尤里乌斯”还是使地球表面遭受到大规模的破坏，其释放出的辐射导致地球大部分的土地不再适合人类居住。也正是因为这个原因让世界政府对异常者的危险性有了更深刻的了解，决定把异常者完全根绝。同时，Zero 被世界政府以在各地镇压异常者的同时对周围正常的半机器人进行传染的理由强行封印，其实背地里 Zero 被科学家们分离了记忆水晶，作为病毒的样本进行研究。当时的半机器人学者（Ciel 博士的曾祖母）通过对 Zero 的记忆水晶的解析，成功研制出 Σ 病毒的抗体，即可以将 Σ 病毒改写并消除的程序生命体“圣母精灵”。圣母精灵如同现代的杀毒程序，它可以把异常者体内的病毒彻底清除，使其成为正常的半机器人。由于圣母精灵的出现，异常者的数量大大减少，很多历史学家广泛定义为这是非正规战争的终结。但没想到 Vile（拜尔）博士从研究所偷取圣母精灵的资料和 Zero 真正的身体，并研制出比病毒破坏力更强的暗黑精灵。为了对抗强大的暗黑精灵，政府临时给 Zero 制造了一个身体，在 X 和 Zero 的活跃下终于成功打倒 Vile 博士。X 为了不让暗黑精灵再次出现，决定利用自己体内的反病毒程序把暗黑精灵封印（在《洛克人 9》中有说明，由于 X 是为了在未来和被感染病毒的机器人战斗，Light（莱特）博士在制造的时候给 X 设置了全面的防御措施）。战争结束后 Zero 重新被封印，而 Vile 博士也因为反人类罪被世界政府流放到外太空中，而接下来的故事就是上文所提到的《Z1》中的剧情了。



《洛克人 ZERO 2》

原名	ROCKMAN ZERO 2
发售日	2003 年 5 月 2 日
类型	动作
开发商	Capcom
机种	GBA

由于《Z1》的大受好评，推出续作自然是情理之中的事。《Z2》的大部分设定都延续前作，并在前作的基础上加入了类似《X》中的自由选关、盔甲、EX 技等新要素，游戏中加入了大量盔甲，每种盔甲都有其各自不同的性能，玩家可以根据场地的不同而选择性能各异的盔甲进行游戏，使游戏的策略性大幅度提升；而 EX 技和之前作品中打败 BOSS 能获得对方能力的设定类似，在游戏中玩家只要以 A 评价以上的成绩完成关卡，就能获得该关底 BOSS 的特殊技能，一些如升龙斩、地蛟龙等 EX 技拥有能和蓄力斩相媲美的巨大威力，由于本作的评分系统沿用前作的计算方式，玩家在上一关中的表现将会影响到下一关的总评价，因此想要获得全部 EX 技就比较考验玩家的操作水平。



除了上述要素外，游戏还加入一种新武器“链鞭”，作为和光剑一样的近身战武器，链鞭的单发攻击力同样不低，其蓄力攻击还能和光剑配合形成威力巨大的连击。此外链鞭还有能勾住特定物体的解谜能力，本作的著名秘籍“穿墙”就是要借助链鞭来完成。

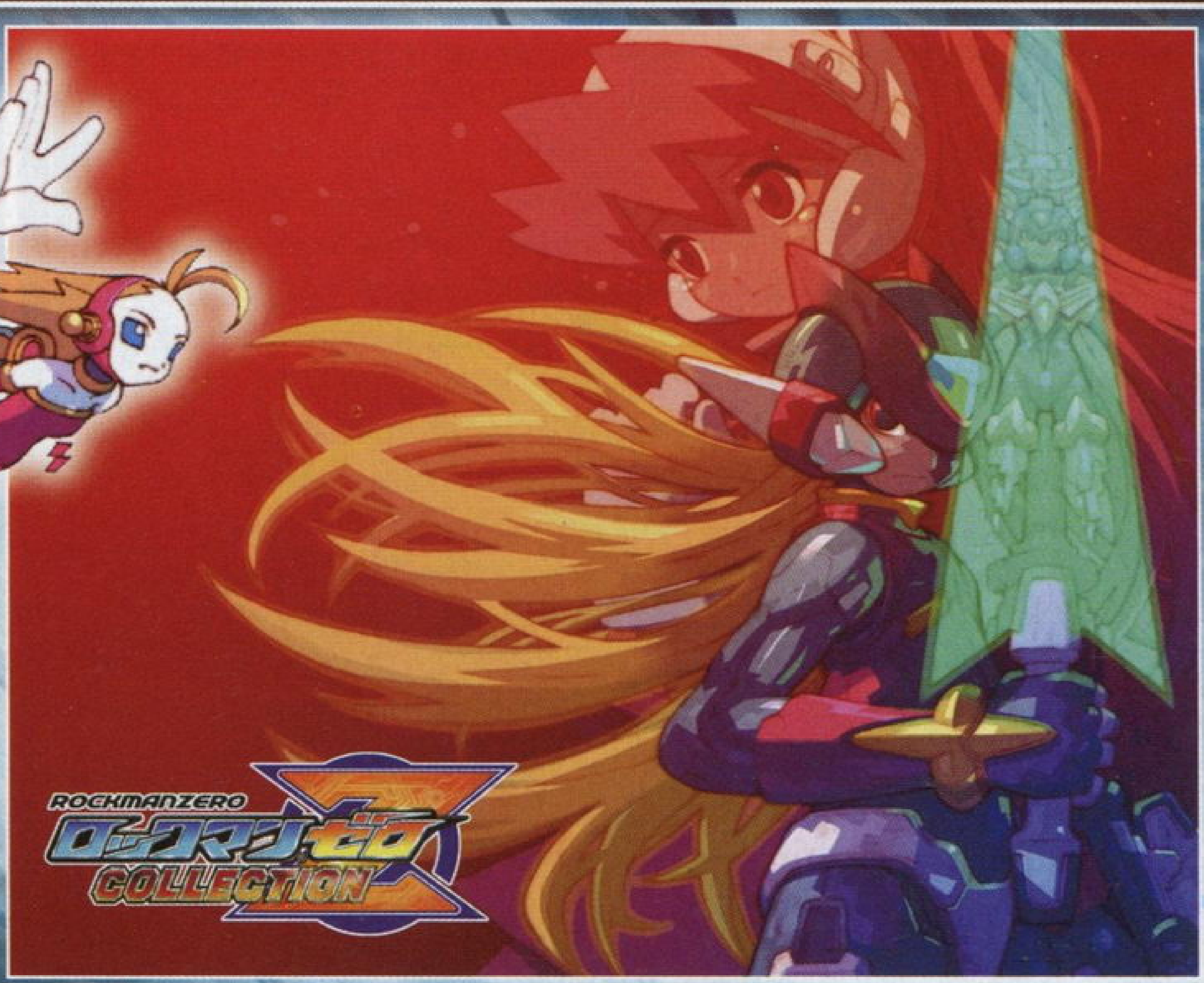
注 1　C 社本打算在《X5》中便让该系列彻底完结，而在广大玩家的请愿下，C 社还是在开发《鬼武者》的同时开发出《X6》。由于资金问题，《X6》的很多方面都做的不尽人意，开发小组便决定把《X6》的剧情设定为一场大规模战争，让超过半数的人类和半机器人消失，Zero 把自己封印，以此完结整个系列。

剧情



本作的剧情紧接前作，Zero 打败 Copy-X 后，为了防止 Copy-X 战死的消息泄露出去，造成新・阿尔卡迪亚中的暴动，由贤将赫尔琵亚为首的四天王决定暂时隐瞒 Copy-X 战死的消息，由赫尔琵亚负责执政。另一方面，Zero 为了掩护反抗军撤退一直在沙漠中和新・阿尔卡迪亚的士兵作战，奋战许久后终于用尽能源而倒地不起，晕倒的 Zero 非常"幸运"的被赫尔琵亚发现，并被他带到了新反抗军基地。原来赫尔琵亚也对 Copy-X 的做法抱有微词，他希望 Zero 能改变现在的局势，让人类和半机器人重新回到那个共同生活的和平时代。

Zero 回到反抗军基地后，发现反抗军成员的情绪都十分紧张，原来在 Zero 和新・阿尔卡迪亚的士兵战斗的这段时间里，新・阿尔卡迪亚对反抗军展开了大规模进攻，兵力大量受损的反抗军也因此分为以 Ciel 博士为首的和解派与以司令官艾尔比斯为首的主战派两个派系。艾尔比斯不赞成 Ciel 的和平解决理论，聚集起反抗军全部的战力，想要对新・阿尔卡迪亚发动总攻，而 Zero 深知以反抗军现在的兵力是无法和强大的新・阿尔卡迪亚抗衡，他回到反抗军基地后马上制止了艾尔比斯的行为，不料这项举动让艾尔比斯对 Zero 产生严重的妒忌心，随着 Ciel 研究的深入和 Zero 出色的表现，艾尔比斯觉得自己在反抗军的地位越来越小，急于立功的他趁不顾 Zero 的反对决定向新・阿尔卡迪亚宣战。在战斗中艾尔比斯遭遇了由四天王率领的精英部队，实力间的差距导致反抗军部队几乎遭到了灭顶之灾。战败的艾尔比斯为了挽回颜面决定动用暗黑精灵的力量，并不顾后果的破坏了暗黑精灵的封印，得到究极力量的艾尔比斯结果因为没有能够制御这股强大的力量而暴走，最后被 Zero 击败。



系列经典秘籍

BUG 刀：只有《Z1》中才能使用的技巧（《X》系列也可以，不过这里不做介绍），活用硬直取消后形成的最强技能，重点是手要快。具体使用方法为快速使出三连斩的第一击后马上使用冲刺动作取消三连斩的硬直，并再次使出三连斩的第一击。只要熟练掌握，甚至可以做到原地不动不断使出三连斩的第一斩击，利用此技能可以快速消灭任何 BOSS。

穿墙：只有《Z2》中才能使用的技巧，具体使用方法为在墙壁的角落中向上方使用链鞭，就能穿过墙壁到达对面，不过仅限于右上角的墙壁（具体使用方法各位可以从本期的影像中观看）。



下压斩：在跳跃中按住方向键下和攻击键，光束剑不会收回而是一直保持出刀状态，攻击力很高，一般用来对付跳跃攻击无法一击消灭的杂兵。在无法使用蓄力斩的 HARD 难度下更加实用。下压斩的缺点是攻击范围太小导致上手比较困难，建议想要掌握该技巧的玩家先在平地上练习到能够随时在空中保持出刀再投入实战。

摆动斩：蓄力斩和下压斩的上级技能，使用方法为在空中使用蓄力斩的同时快速搓动十字键的左右让 ZERO 不停左右摆动，可以对没有无敌时间的杂兵和中 BOSS 形成巨大伤害，最多能进行六次追打。

算刀：和 BOSS 战斗的时候，BOSS 一旦被攻击往往会进入无敌状态，这时候不论我们做什么都无法伤害到 BOSS。虽然我们无法给在无敌时间内的 BOSS 造成伤害，但我们能掌握如何给予无敌时间结束后的 BOSS 最大威力的一击，比如我们可以在 BOSS 旁边挥刀，等 BOSS 无敌时间结束的时候刚好使出威力最强的第三次斩击，这就是算刀。由于在实战中 BOSS 会不断移动，因此能使用算刀的场面并不多，只有在和一些行动缓慢的 BOSS 才有用武之地。

《洛克人ZERO 3》

原名	ROCKMAN ZERO 3		
发售日	2004 年 4 月 23 日	类型	动作
开发商	Capcom	机种	GBA

时隔一年，"《Z》系列"的最新作《Z3》也和玩家见面了，由于当时 GBA 正处于其黄金时期的最后两年，在其他大作的攻势下本作的销量并不乐观，成为和《红侠乔伊》一样叫好不叫座的作品。

由于 2 代的链鞭过于强大，出于对平衡性的考虑 Capcom 取消了链鞭而加入新武器反冲拐，反冲拐虽然威力大于光剑，但攻击距离近、速度慢的硬伤使其沦为一个专职解谜的武器，利用反冲拐蓄力可以跳的更高，从而到达一些平常不能到达的地方。不过反冲拐也拥有把敌人吹飞的能力，在一些人多的场景中善加利用的话会发挥出意想不到的效果。



系统方面，本作在前作的基础上大幅度强化了盔甲系统。将其分为头、身、脚三个部件，每个部件都能拥有不同能力，虽然该系统很有新意，不过一些拥有逆天技能（如蓄力时间缩短、冲刺时无敌）的盔甲入手后会导致游戏难度大幅降低，这使一些技术不过关的玩家不会再抱怨游戏难度太高，但也导致不少老玩家怨声连连。

剧情

其实Capcom最开始的计划是把《Z》系列作为三部曲发售，这也是为什么本作的剧情让不少玩家产生系列要完结的错觉。本作的故事发生在前作的半年后，随着Ciel对精灵的研究越来越深入，能彻底解决能源危机的“Ciel系统”终于宣告完成，借助该系统的运作，反抗军和新·阿尔卡迪亚之间围绕能源而发生的冲突也渐渐减少，和平的时代似乎就要到来。

某日，反抗军接收到一艘巨大的宇宙飞船降落的消息，而降落地点发出和暗黑精灵相似的波动。Zero决定带队前去调查，在雪原深处Zero遇到了100年前由于引发妖精战争而被流放的Vile博士，和他一同前来的还有被Vile复活的Copy-X MK Ⅱ，由于Copy-X以听命于Vile，因此新·阿尔卡迪亚和反抗军之间的战火也被再度点燃，阴险的Vile利用Copy-X的权力成功把四天王赶走，并设下圈套让Copy-X在Zero面前自爆，从而使自己独揽政权。在得到了足够的地位以及权力后，Vile成功控制暗黑精灵，并把100年前夺走的Zero真身复活。



和Vile交战时，面对自己的真身Zero犹豫起来，“机器人重要的不是身体，也不是能力，而是拥有不屈信念的内心，你就是你，Zero”。危险时刻，X的话语让Zero打消疑惑，成功把暗黑精灵从Vile的束缚中解放出来。胜利后，X告诉众人，自己剩余的能量无法让他继续留在这个世界。临行前，X把世界托付给Zero，希望他能给这个世界带来真正的和平……

不过本作的弊端也十分明显——那就是难度太低，虽然经过《Z3》事件后精明的Capcom在本作中加入了难度选择，但本作BOSS的实力设置的可以用“脑残”来形容，即使是刚接触系列的新手都能马上抓住BOSS的行动规律，更不用说是一些系列的老玩家了，正因如此本作在当时受到不少系列老玩家的谴责，这也是Capcom在NDS平台上的续作《洛克人ZX》中大幅度提高难度的原因。

剧情



虽然Zero把圣母精灵彻底解放，但新·阿尔卡迪亚的政权还掌握在Vile手中，Vile利用自己制造的八个机器人组成一支名为“神之八判官”的特殊部队在新·阿尔卡迪亚境内实行武力镇压。由于Vile的对象不再局限为半机器人，就连人类也成功攻击目标，新·阿尔卡迪亚陷入一片混乱。

零号区域（Area Zero）是100年前“尤里乌斯”坠落事件而产生的不毛之地，此时这里却成为从新·阿尔卡迪亚跑出来的人们最后的乐土。但Vile并不打算放过违抗他的人们，他召集了“神之八判官”，准备发动“诸神之黄昏计划”——利用人造卫星朝地球发射足以毁灭零号区域的炮击。为了阻止Vile的计划，反抗军和零号区域的人类互相合作，终于成功阻止了卫星发射。但在最后关头，不甘失败的Vile让自己和卫星融合，准备撞向地球和众人同归于尽，Zero为了履行和X的约定，为了带给这世界真正的和平，他拒绝了反抗军的传送请求，终于把罪魁祸首Vile打倒……

《洛克人ZERO 4》



原名	ROCKMAN ZERO 4		
发售日	2005年4月21日	类型	动作
开发商	Capcom	机种	GBA

其实和《X5》一样（注1），C社最开始的计划中并没有《Z4》，不过在《Z3》发售后有不少玩家抱怨《Z3》的结局过于草率，C社便决定给系列做一个真正的完结篇，于是《Z4》就带着终结整部系列的使命和我们见面。

本作最大的不同点在于新武器“手套”，该武器本身的威力很弱，但它可以夺取敌人的部件作为自己的武器使用，而且夺取的武器大部分都非常实用（比如序幕关的炸弹就拥有能秒杀BOSS的巨大威力，而在流程中取得的斧头单发威力大于光剑，在HARD难度中非常好用）。

后记

一不留神就洋洋洒洒写了这么多，希望本文能帮助一些玩家更好的了解“《Z》系列”，如果能让对《洛克人》没有兴趣的玩家也加入这个大家族就再好不过了。如果以后有机会的话，洛克也会在本栏目中为各位奉上系列其他作品的介绍，希望到时大家多多支持。



注2 为了方便阅读，文中把“《洛克人X》系列”简称为《X》，“《ZERO》系列”简称为《Z》。

九兵卫的自白

站在秋叶原的街头，伫立许久。明明只是一介过客，浑身却有种似曾相识的归属感，这样的感觉很微妙。我想奔跑、想让这里的空气浸透身体的每一个毛孔，迈出脚步才发现，原来自己对秋叶原的想象还抵不过一张白纸，太多未知的颜色需要去填补。如同踏上梦幻之地冒险的兴奋感，每次来到秋叶原都会愈发强烈，神奇而又不可思议——



秋叶原，无数人神往的梦幻之町，这里被全世界的OTAKU称为圣地。当你初次踏上秋叶原这片陌生却又亲切的土地，总是无法用言语描述地兴奋，秋叶原便是如此特别的一个地方。不同的人来到秋叶原都会有不同的发现，但有一点可以确定，你肯定会一发不可收拾爱上这里。本期的特别企划献给热爱ACG的所有读者，请跟随小编一起，巡礼秋叶原——

圣地巡礼

边走边看秋叶原

文 九兵卫 美编 anubis&NINA

特别企划 SPECIAL FEATURE





秋叶原

原名：秋葉原 / アキハバラ
罗马字母：Akihabara
简称：アキバ /Akiba



▲1983 年的秋叶原站，当时这里是东京最繁华的电器一条街。



▲当时秋叶原销售的个人电脑基本都为 8 位机，它们被人们习惯地叫做“微型计算机”。



▲秋叶原的第一家个人电脑商店“NEC Bit-INN 东京”。



● 2010 年的秋叶原

秋叶原大事记年表

- **1949 年** 盟军总司令部（GHQ）发布撤除露天商店的法令，附近的一些零散的收音机用品店逐渐集结到秋叶原周边。
- **1953 年** 日本开始播放全国电视，洗衣机、电风扇等日常电器成为极为热销的商品，这一年被日本的老百姓称作“家电元年”。
- **1955 年** 黑白电视机、冰箱以及洗衣机这三种电器在日本迅速普及。从这一年开始，彩色电视以及空调也开始渐渐步入普通家庭。
- **1962 年** 秋叶原第一栋高层建筑“秋葉原ラジオ会館”（8 层）建成并开业。
- **1970 年** 音响播放设备开始流行。
- **1973 年** 贯穿秋叶原的主干道——中央通（中央通り），每逢休息日禁止车辆通行，“步行者天国”初具雏形。
- **1976 年** 日本国内第一家销售个人电脑的商店“NEC Bit-INN 東京”在秋叶原正式开张。
- **1980 年** 以相机为代表的便携式产品开始进入大众的视线。同时，“家电量贩店”这一全新的概念从秋叶原诞生并扩散至全国。
- **1982 年** 面向外国客人的免税店不知不觉间开始变得越来越多。
- **1989 年** 曾经作为秋叶原地标之一的“神田青果市場”搬迁至东京都大田区，标志着一个时代的结束。
- **1990 年** “家电之街”秋叶原，全面转型并步入电脑时代。
- **1994 年** 不仅与电脑相关的商品销售喜人，新型家电同样开始复苏，秋叶原成为名副其实的电器街。
- **1997 年** 划时代的 TV 动画《新世纪福音战士》风潮席卷全日本，以秋叶原为发源地的 OTAKU 文化开始浮出水面。
- **2001 年** 最早的女仆咖啡店“キュアメイドカフェ”在秋叶原营业，其衍生而出的女仆文化受到年轻人的追捧。
- **2005 年** 取材自 OTAKU 生活的电视剧《电车男》开始放映。同年，秋叶原最大的电器、游戏、动漫量贩店“ヨドバシカメラマルチメディア Akiba”开始营业。
- **2008 年** 6 月 8 日，秋叶原发生 30 年不遇的恶性杀人事件（秋葉原通り魔事件），共造成 7 人死亡、10 人负伤，举国震惊。秋叶原步行者天国就此被废止。
- **2009 年** 成立三十余年、在秋叶原拥有多家店铺的家电量贩店“LaOX（ラオックス）”被中国的家电集团苏宁收购并面向中国人销售各种免税电器。
- **2010 年** 秋叶原新车站大楼“アトレ秋葉原 1”正式建成完工，11 月开放营业。

秋叶原的历史

江户时代的秋叶原



秋叶原位于东京都千代田区，自古便是人脉兴旺的宝地。江户时代的日本因为经常发生火灾，所有全国各地修建了很多“镇火神社”。居住在镇火神社的神灵被人们敬称为“秋叶神”，火灾时为了避免火势蔓延而被用作缓冲地带的空地则被叫做“秋叶之原”。到了1869年（明治2年），由于神田相生町遭受大火袭击，明治天皇下令在现今秋叶原站的位置修建镇火神社（秋叶神社），据说这也是秋叶原得名的由来。不过后来因为交通规划的需要，秋叶神社又被搬迁到了东晋的东台区。

▶“ラジオ会館”的对面是与秋叶原站紧邻的“宝田無線”，这座大楼后来的新东家便是现在的“GAMERS（ゲーマーズ）”本店。



● 1983 年



● 1983 年

◀“ラジオ会館”是秋叶原最具标志性、也是最具历史的地标。

历史变迁



● 1950 年



● 2010 年

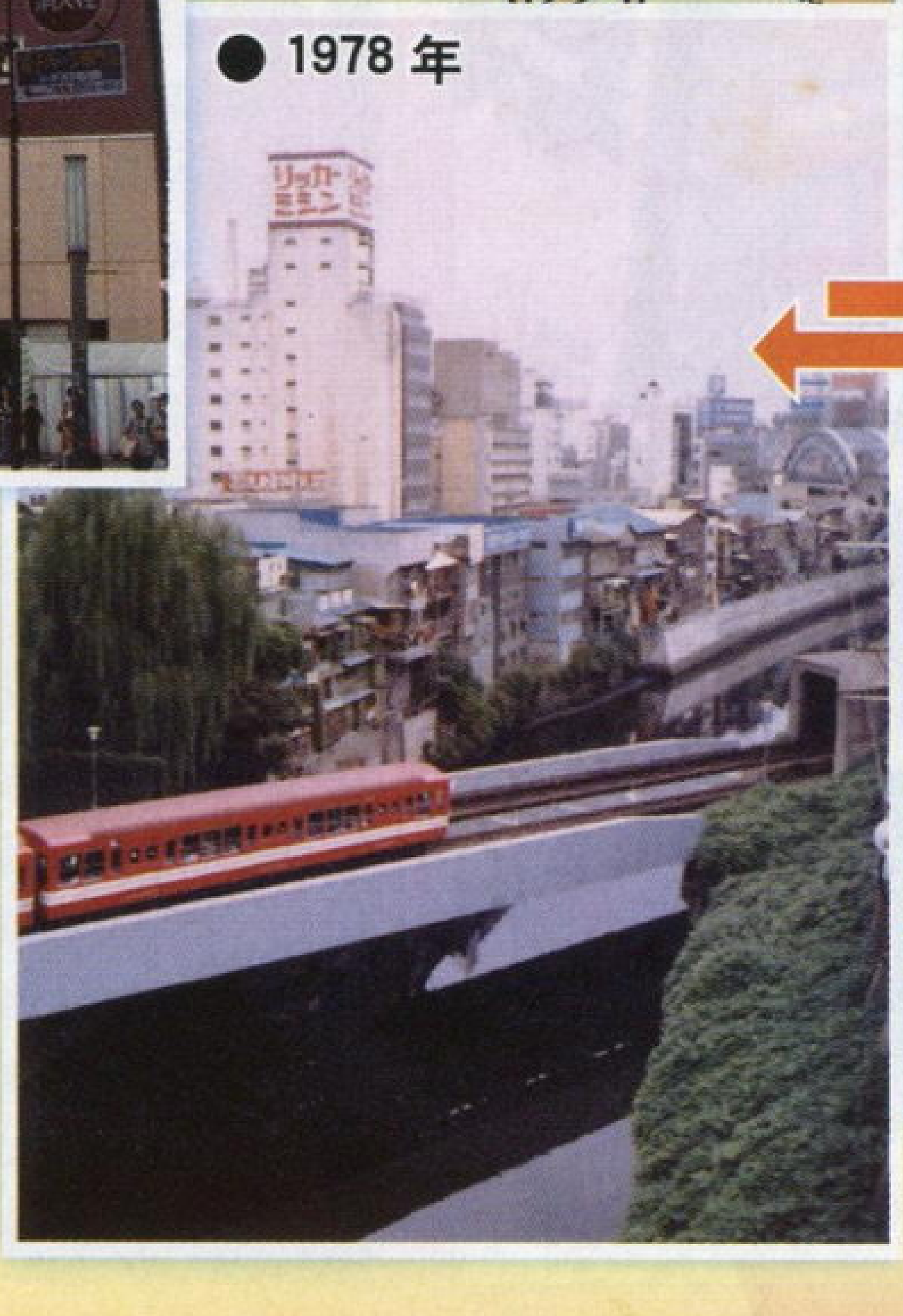
▲秋叶原站的车站大楼主体是一座名叫“アキハバラ デパート”的百货商店（左侧），1950年12月建成，共3层。2010年8月，秋叶原站新的车站大楼落成，大楼的主体为一座6层的购物中心，将于11月正式开放。



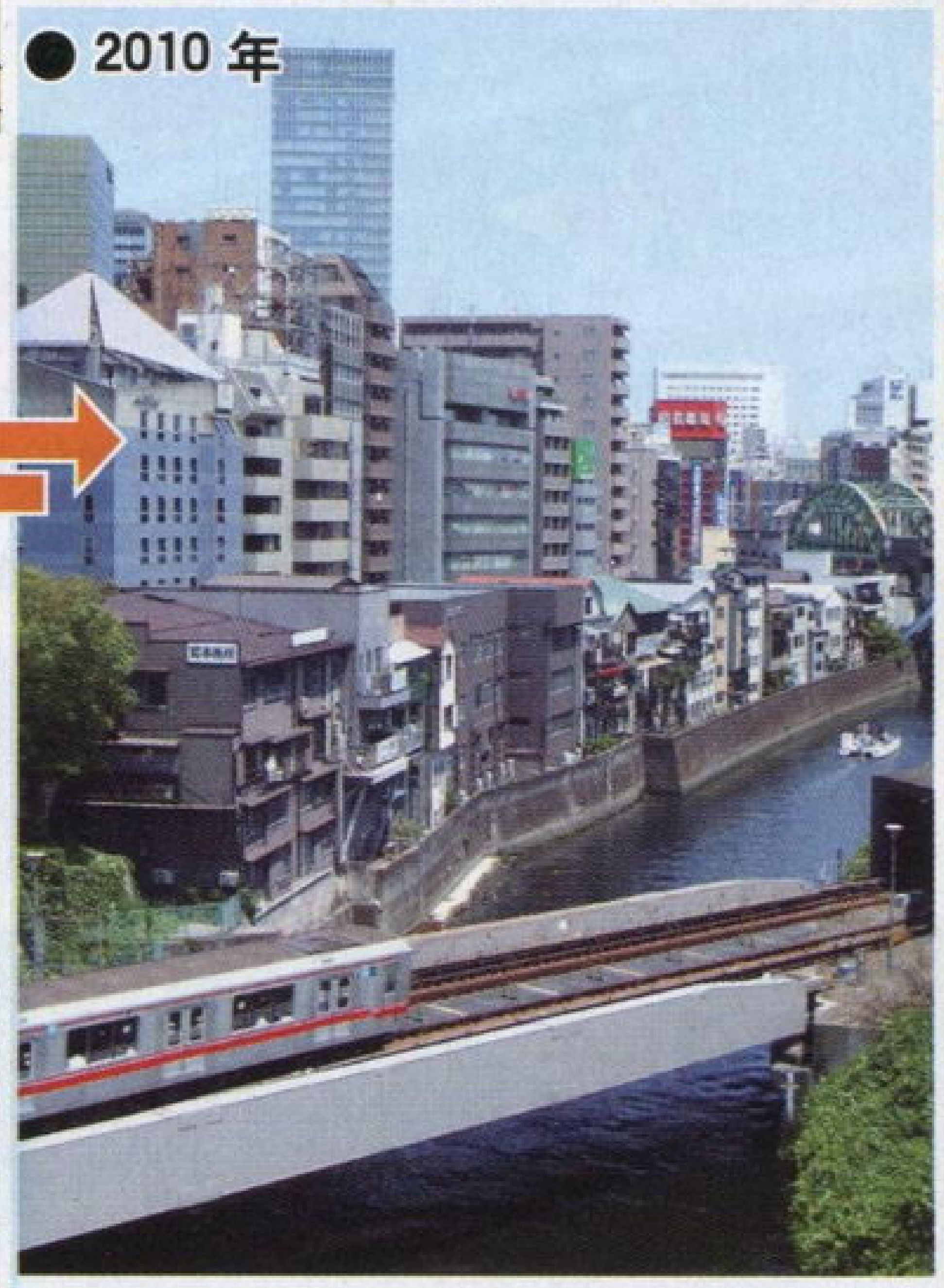
● 2001 年



● 2005 年



● 1978 年



● 2010 年

▶从圣桥眺望秋叶原，30多年过去了，不仅建筑物全都变了模样，连电车也完全不同了。



● 2000 年



● 2010 年

▶“神田青果市場”拆迁后这里被建为一片球场，而现在同样的地方则变成了几栋高楼。

秋叶原的现在

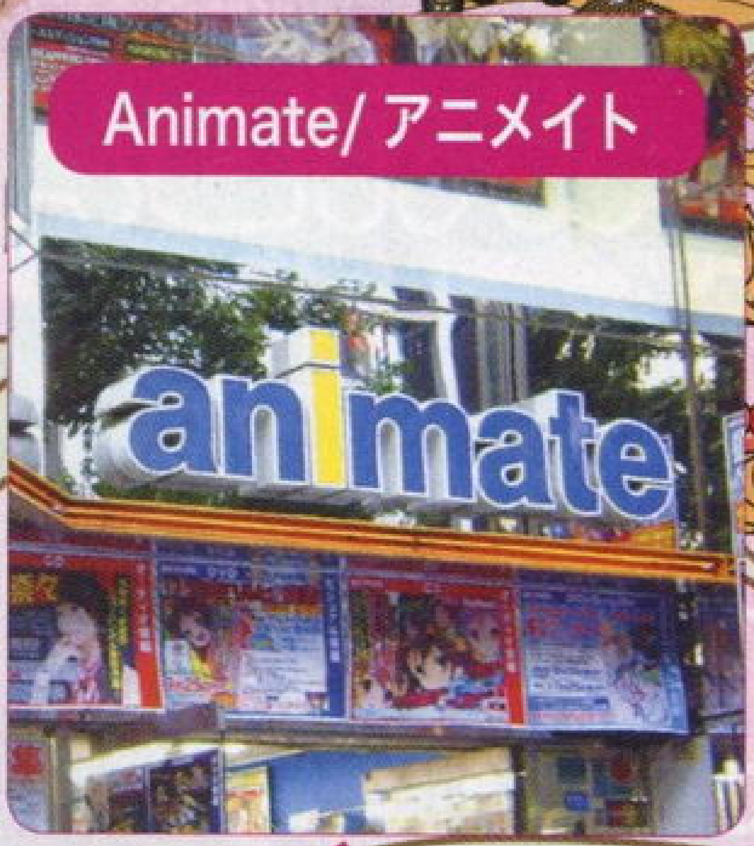
GEE！STORE& ガチャポン会館

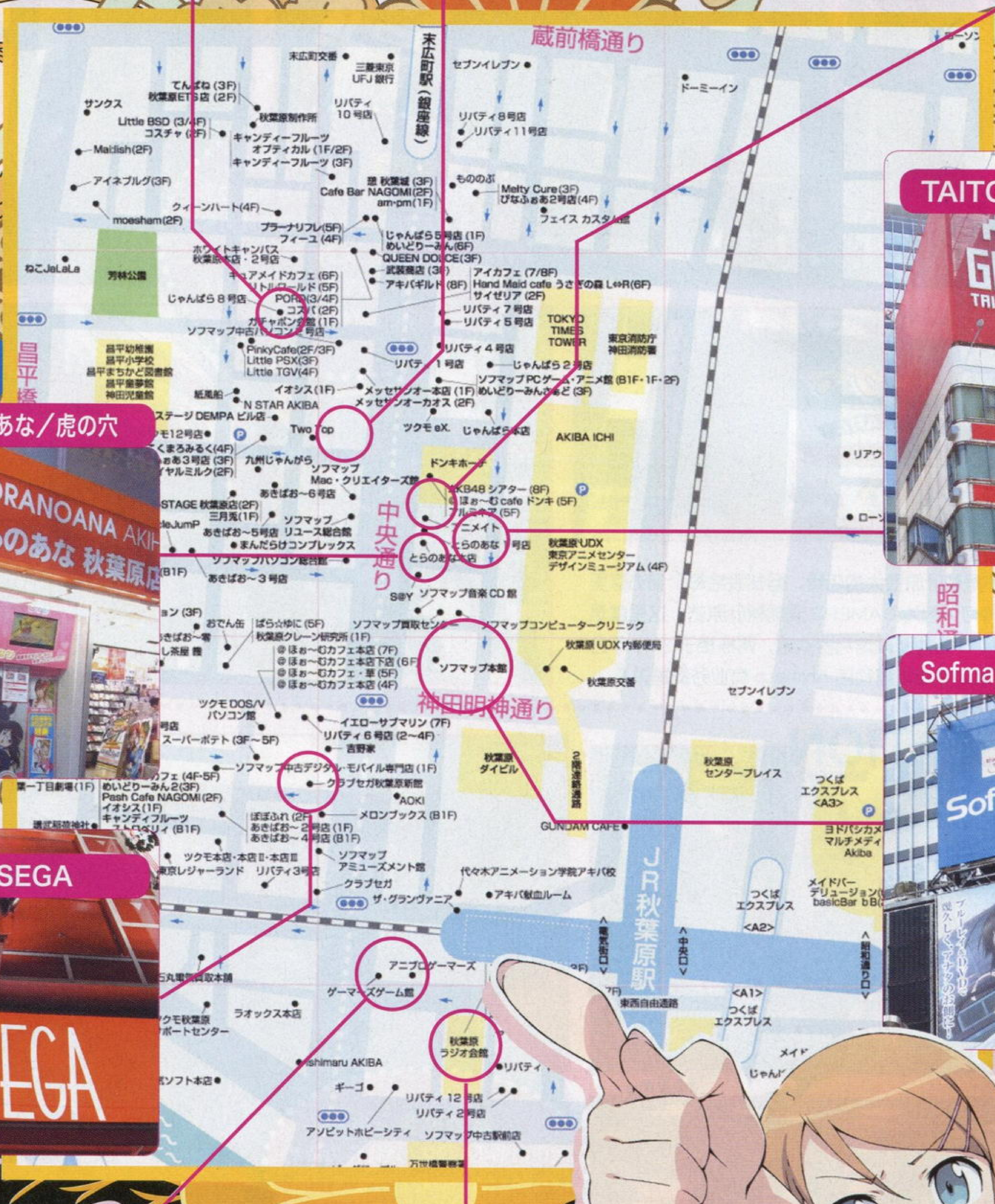


TRADER/トレーダー

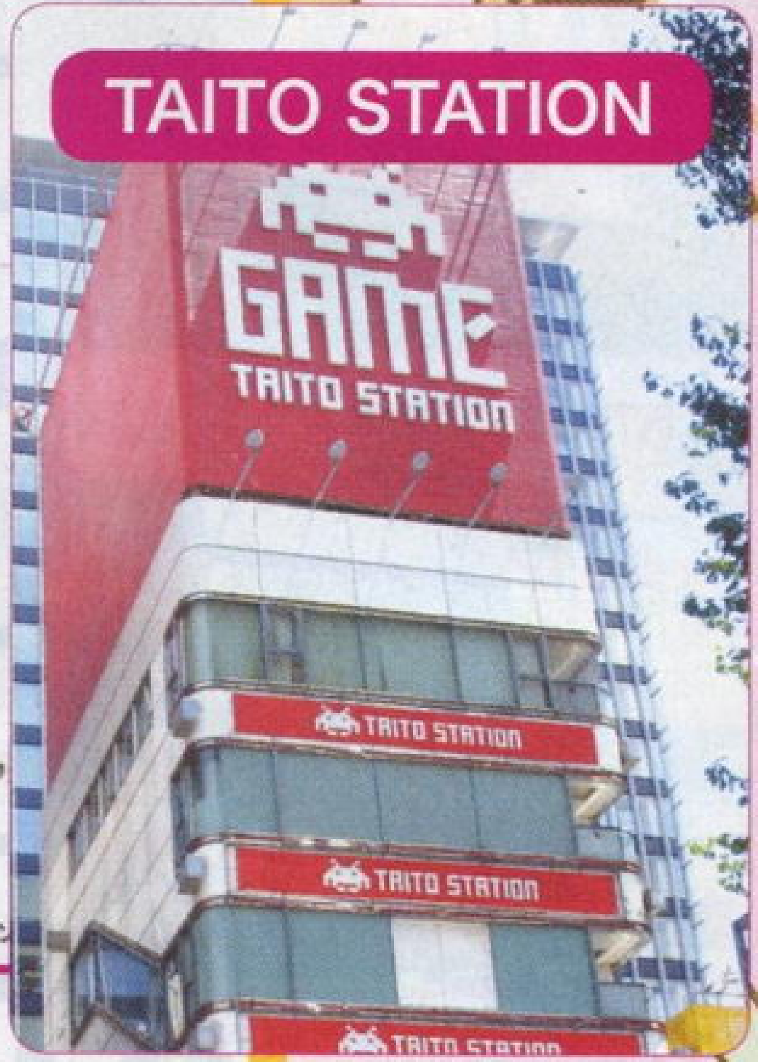


Animate/アニメイト





TAITO STATION



コミックとらのあな／虎の穴



Sofmap/ソフマップ



CLUB SEGA



目指せ！秋葉原へ！



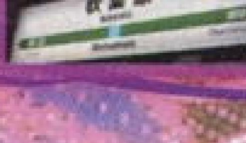
GAMERS/ゲーマーズ



秋葉原ラジオ会館



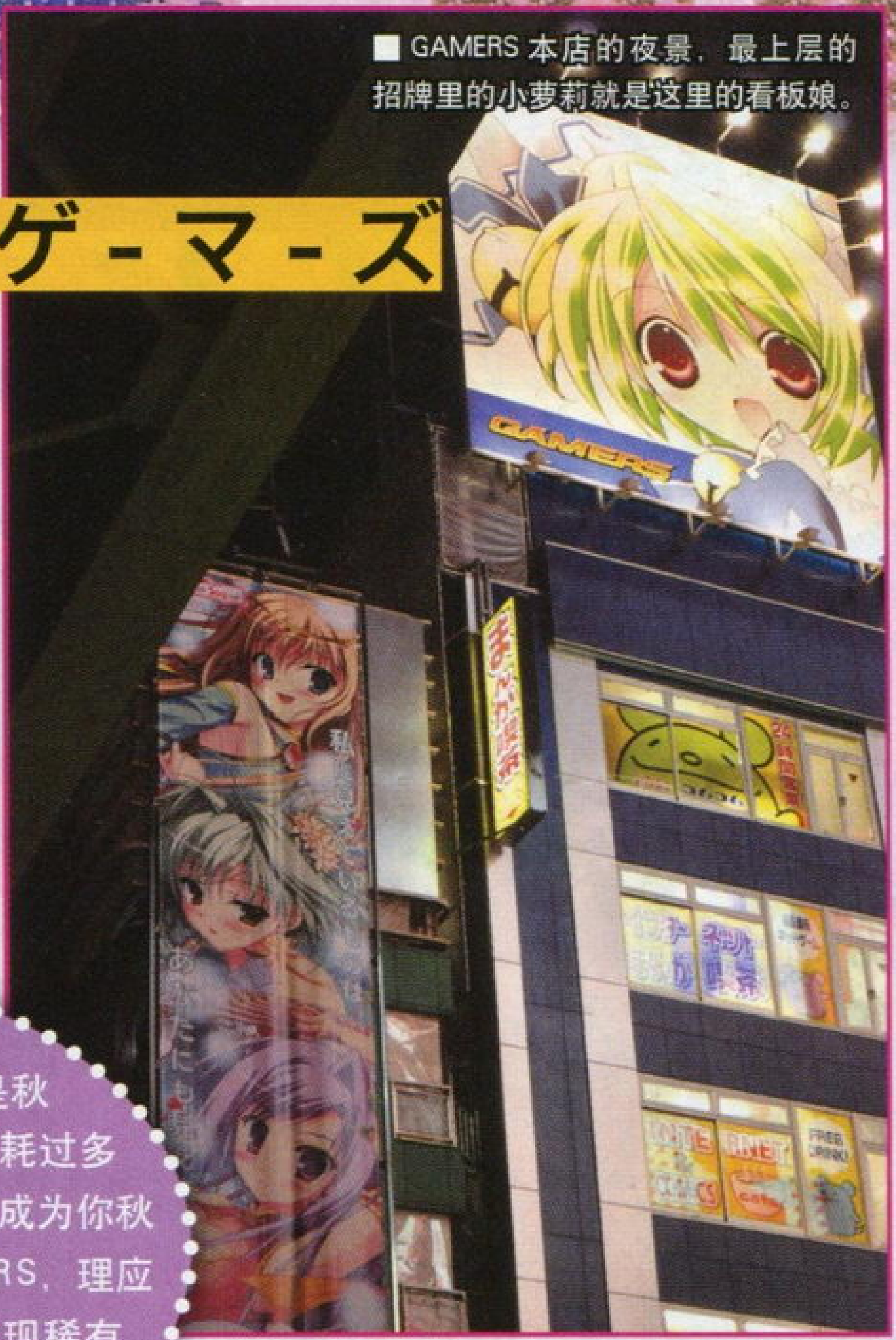
交通 | 乘坐其他交通工具抵达东京站，再转乘山手线，途径神田站即可到达秋叶原站，转车只需 10 分钟左右。



AKIBA的店铺

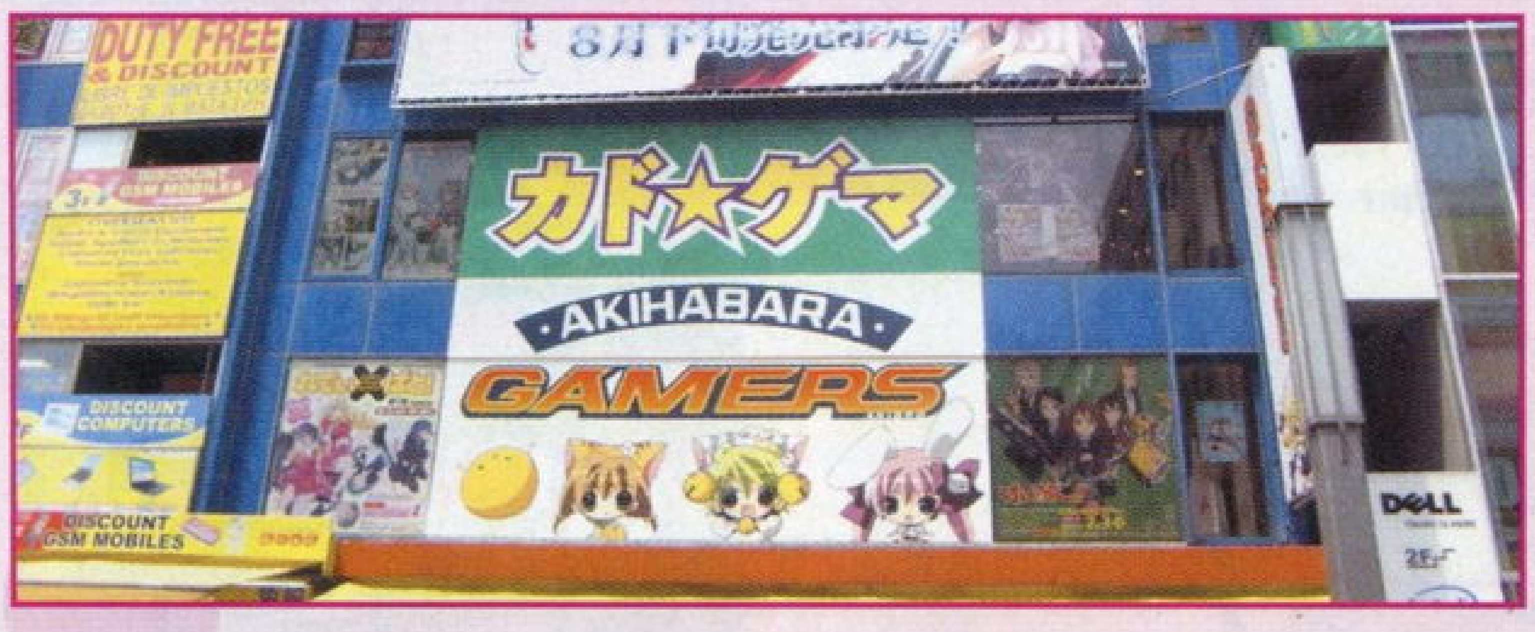
GAMERS/ゲーマーズ





■ GAMERS 本店的夜景，最上层的招牌里的小萝莉就是这里的看板娘。

笔者感受：GAMERS是秋叶原的第一站，不要因为消耗过多的战斗力与时间，让这里同时成为你秋叶原的最后一站。来到GAMERS，理应从上往下逛，楼层越高，发现稀有物的可能性就越大。



GAMERS 虽然不是秋叶原最大的店铺，但却会给每个到访这里的人留下最深印象。为何？因为 GAMERS 紧邻秋叶原站，这里就是圣地的第一站。GAMERS 分为动画馆与游戏馆，两栋楼于 2008 年合并。GAMERS 与另一家动漫周边连锁店 Animate 有业务提携关系。



■这个角度几乎是所有人踏上秋叶原的"第一"视角。

TAITO STATION



■只要作品有人气，即使是像床单这样的周边同样能被用作 UFO 机的景品。



■绝大多数景品都是可以单独买到的。



笔者感受：作为游戏中心的 TATIO，远比作为游戏厂商的 TATIO 更有存在感，恐怕很多人都不知道。

TAITO 旗下的大型街机娱乐中心，1 层～5 层营业。除了各式最新框体，这里还有拍摄大头贴的 Cosplay 专区。TAITO STATION 的 LOGO 是著名街机射击游戏《太空侵略者》中的经典点阵形象。秋叶原的著名街机射击游戏发源地——Hey，同样也是隶属于 Taito 的分店。



假以时日，中关村、华强北等地战翻秋叶原的时候（相信并不会太久），也要看见大标语写着"热烈欢迎日本 OTAKU！"

CLUB SEGA

秋叶原地标性的建筑物之一，今年2月完成改建重新营业。1、2层均为UFO机，3层为大头贴和体感框体，4、5两层是格斗等传统框体，最后一层则是各种卡片游戏。




■葱娘初音是SEGA的新摇钱树。



笔者感受：CLUB SEGA不仅是游戏中心，更是SEGA宣传自家作品的前沿阵地。但是，切勿将这里与“旗舰店”之类的名词划上等号，撤去秋叶原的光环，这里不过是上百家CLUB SEGA中很普通不过的一间罢了。

Sofmap/ソフマップ

Sofmap堪称秋叶原数量最多也是最具影响力的店铺，在被称为“秋叶原 Sofmap Town”的区域内，共有大大小小12家经营不同类别商品的Sofmap。正如“不到长城非好汉”，OTAKU来了秋叶原却没有去过Softmap，也绝对枉为此行。(笑)


■Sofmap相比秋叶原其他的店铺算是门面比较宽敞的，一下子就能认出来……





笔者感受：无需刻意去找，沿路逛着只要看到蓝色店标的Sofmap尽管走进去就是，这里没有你买不到的宅物。但也正因如此，过于标准化的营销在很多人眼里未免少了些人情味。


■店门口贴得像牛皮癣一样的纸片既不是办证广告也并非寻人启事，而是店内数以千计商品明码标价的宣传贴。

TRADER/トレーダー

秋叶原最廉价最齐全的中古店之一，从1000日元、100日元甚至10日元，各种中古游戏、限定版、DVD/BD任由顾客挑选，用某人的话来说——简直不要钱！



笔者感受：TRADER或许只是一个处理回收品的仓储店铺，但在OTAKU的眼中，这里有品相最好、最廉价的中古商品，TRADER就是独一无二的天堂。







“コミックとらのあな”在国内被叫做虎の穴。这家店铺的特别之处并非一般向商品，而是各种同人志以及成人向动漫周边。虎の穴在秋叶原有A、B两家店，分别位于中央通的两侧。

■众多人气商品的发售日往往选择在日本的公休日，这样即便是肩负上班压力的OTAKU也能一大早就老老实实地守在店门口排队。

コミックとらのあな





笔者感受：不入“虎穴”焉得虎子？这句话用在这里恰到好处。虎の穴半数以上的商品只此一家才能买到，同人物更是数不胜数。某种意义上来说，这里是圣地中的“圣地”。

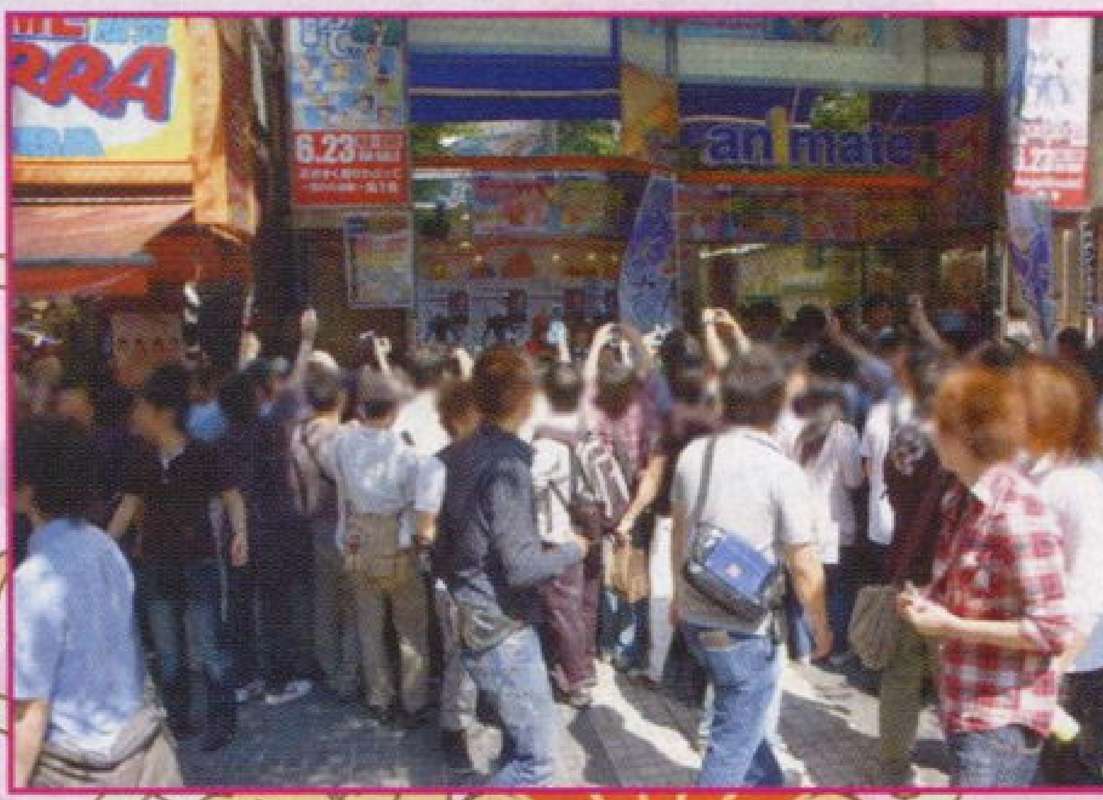




对ACG宅物怀有超强气炽热之爱的店长，Animate的代言人，曾经在《幸运星》等动漫作品中客串出场，今年是该形象诞生10周年纪念。

ANIME 店长





Animate/アニメイト

“Animate”的发音与日语中的“アニメ（动画）”相近。虽然店面不大，但这里依然被宅男们奉为圣地，原因在于Animate所销售的令人眼花缭乱的游戏动漫商品中，很多是独占的周边。想要淘到稀有物，务必来这里转一转。

笔者感受：小巧玲珑的Animate就在虎の穴的隔壁，赶上周末来这里的话，老实说很拥挤很压抑。偏偏Animate还喜欢搞各种店头活动，遇到像上图这样水泄不通的情况，不想凑热闹的你还是自觉绕行吧。

别样风情

夜の秋叶原



■灯光下的秋叶原平添了几分玲珑与精致。



■中央通西侧。



■中央通东侧。

正午未过的秋叶原几乎门可罗雀，所有店铺都铁将军把门，整条街道处于休眠状态。直到下午时分，来自四面八方的人流将秋叶原唤醒，这里才算开始新的一天。夜晚对于秋叶原来说，或许才是刚刚开始——



第二次去日本的时候好好逛了一下秋叶原，才发现原来货比三家在秋叶原也是成立的，往往一些小巷子里的店比知名大店要强很多。希望明年去的时候这些店还没倒闭……

AKIBA 的周边

如果你只是一名坚定的游戏宅或者只是一名动漫宅，那么你来到秋叶原还有百分之一的可能性成功把持自我；倘若你是对 ACG 通吃的博爱宅，那么恭喜，请死心塌地作好败的觉悟吧……


■琳琅满目的动漫周边就像超市里的日常生活用品一样被到处摆放着。




■堆叠在一起的手办与模型。

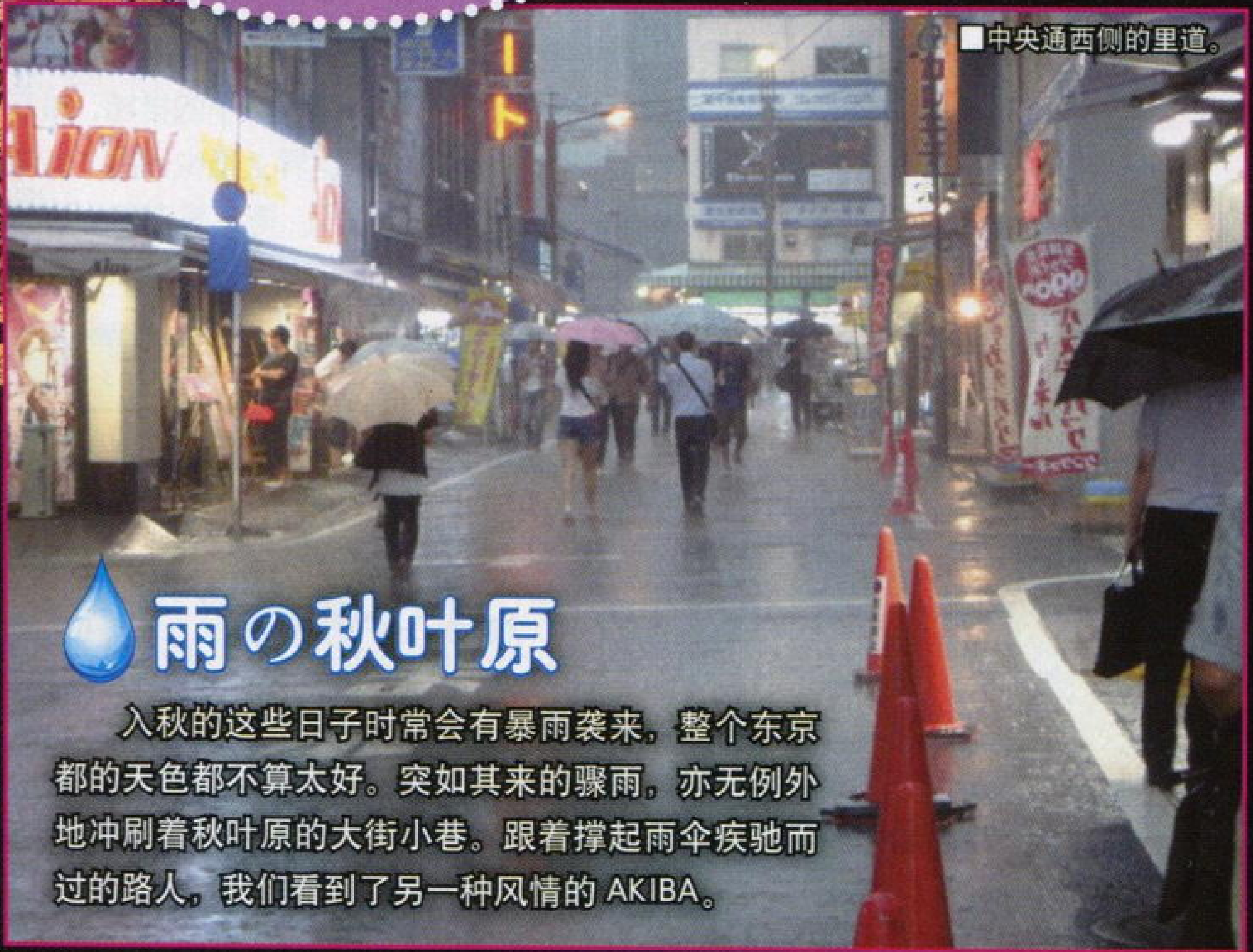
各式 ACG 周边，不管是你见过的还是没见过的，都能在这里找到踪迹。没错，这里就是御宅的天国，ACG 世界的中心点。

笔者感受：比起极占空间的手办模型，多买一些珍稀的周边才能值回千里迢迢踏上秋叶原的票价。但凡国内有卖且价格差别不大的宅物，请咽下口水暂且忍一忍吧。（笑）



■秋叶原的模型馆很多被设置在 2F 以上，如同 OTAKU 战士们的秘密基地。

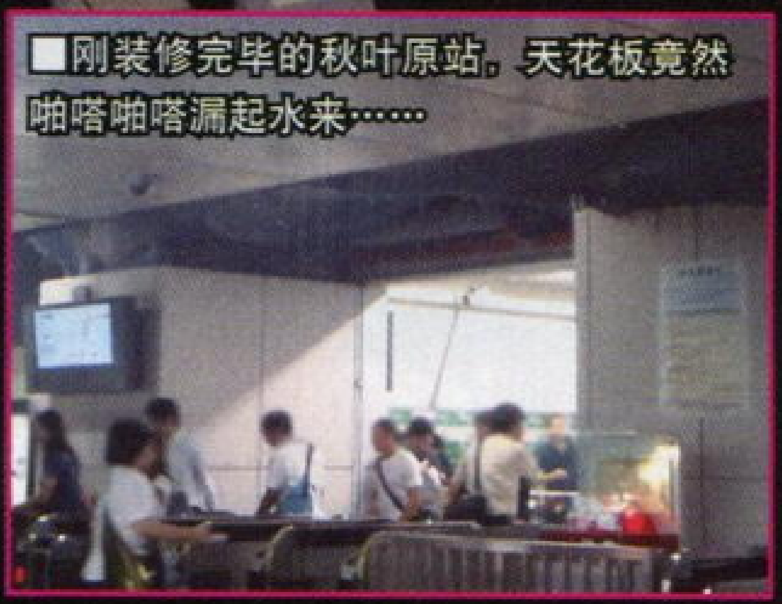

■便宜且实用的动漫主题马克杯随处可见。


■中央通西侧的里道。

雨の秋叶原

入秋的这些日子时常会有暴雨袭来，整个东京都的天色都不算太好。突如其来的骤雨，亦无例外地冲刷着秋叶原的大街小巷。跟着撑起雨伞疾驰而过的路人，我们看到了另一种风情的 AKIBA。




■刚装修完毕的秋叶原站，天花板竟然啪嗒啪嗒漏起水来……


■雨中的行人脚步匆匆，秋叶原变得更加安静。

秋叶原各种新奇的街机很吸引人，只是 100 日元（约等于 8 人民币）一次的价格让我手疼……



■这家店铺的货架上摆满了各种垫板与海报，不过最醒目的还是画面中央印有“炮姐”的单肩包。



■《轻音》、《Angel Beats》以及《化物语》等作品的周边是秋叶原时下最热门的商品。



■秋叶原不仅是“萌”系商品的天堂，这里也同样能买到欧美影漫作品中令人热血沸腾的收藏物。



最近有这样一个调查：初次来到秋叶原的外国OTAKU，有大约三分之一的人在半天时间内消费了10万～30万日元，有五分之一的人消费未满5万日元，另有六分之一的“土豪”每次可以贡献百万日元以上的消费额。

AKIBA风景线

女仆咖啡店

在中央通两侧不足一公里的范围内共分布着近两百家不同的女仆咖啡店，女仆的数量保守估计也在千人以上。她们穿着俏皮精致的COS服装、带着甜美专业的笑容，在二次元与三次元之间架起一座桥梁，招徕来自世界各地的宅男。



■女仆咖啡店密密麻麻的宣传板。



■走过这道普通的楼梯，上面等待着你的将是另一个小小的世界。

女仆咖啡店开在哪儿呢？带着这个疑问，请往高处看！在秋叶原这个寸土寸金的圣地，几乎没有任何一家女仆咖啡店将门面开在中央通的一楼门面，当然，也无须这么做。走上小小的楼梯，推开挂着铃铛的拉门，听到一声世界上最悦耳的“お帰りなさいませ、ご主人さま”，是不是有种世外桃源的幻觉？（笑）

笔者感受：挺直腰杆、堂堂正正地走进女仆咖啡店是无数宅男在梦中遇到的情景，但现实生活中做到心无邪念地在众目睽睽之下踏进拿到小小的门，还是得鼓气一番勇气才行。因为害羞而却步的话，你就输了。





■派发传单的可爱女仆在秋叶原随处可见，一年四季、风雨无阻。



■『欢迎回来，主人／大小姐！』不管男生还是女生都可以来光顾。

派发传单的女仆是秋叶原的独特风景，这些可亲的女孩儿毫不惧生，初来乍到的你甚至可以用蹩脚的日语向她问路。不过，在未经许可的情况下举起相机对女仆拍照并不是件礼貌的举动，千万别忘了。

秋叶原的飙车族实在是犹如百鬼夜行般的可怕啊……

PC 游戏

熟悉日系游戏的 OTAKU 肯定知道，“PC ゲーム”这个词在秋叶原仅指美少女游戏。PC 游戏没有评级的限制，二次元的美少女在画师笔下可以尽情尝试各种“杀必死”。是的，好孩子请自觉绕道而过，怪蜀黍则不必顾虑他人的视线，这里就是为你们准备的。



■大部分让人眼花缭乱的PC游戏甚至都难以叫上名字，但这并不妨碍我们在此驻足。



笔者感受： 哔——————

每个宅男都有弱点属性，面对这些美少女，谁敢说自己不会被攻破？


■美少女游戏的限定版以及特典内容丰厚，但售价也不菲，动辄上万日元。



■画师是美少女游戏的灵魂所在。

COS 用品

除了家里蹲的内向宅，很多 OTAKU 都渴望有一天能穿上自己喜欢的动漫人物的服装，过一把角色扮演的瘾。秋叶原就可以让不擅长 DIY 的你也能尽情体验 Cosplay 的乐趣。

笔者感受： 即便不买东西，很多COS用品店也提供各种服装给顾客随心所欲地换装并拍照留念，实在是过瘾。当然，穿上这些华丽的Cosplay衣服拍照自然也是要收费的。

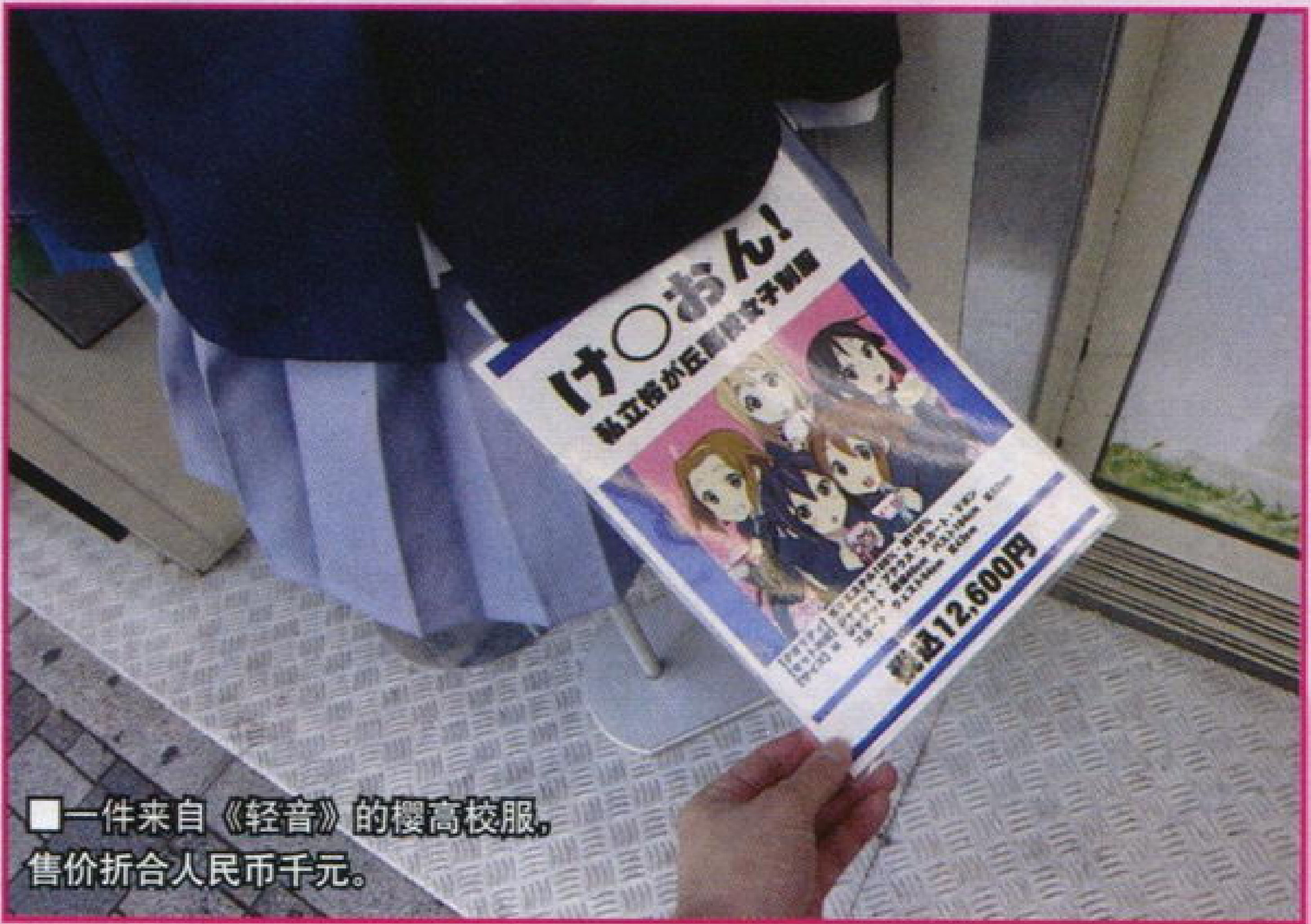


■随便找一家 COS 用品店，你就可以立刻“全副武装”。



相比个人制作的Cosplay服装，作为商品出现的 COS 用品更专业更精致，但价格也更贵。囊中羞涩的你或许可以选择淘一些同样别致的 COS 小道具，相信依然也会得到满足。


■猫耳与肉垫永远是COS用品中最受欢迎的小道具。



■一件来自《轻音》的樱高校服，售价折合人民币千元。

秋叶原绝大多数店铺都超级小，把空间的利用做到了极致。另外个人认为秋叶原可能是日本最不干净的地方之一了，虽然地上没有什么垃圾，但污渍真不少，难道是多年来各种排队现象留下的痕迹？

美食店



秋叶原生意最好的美食店要数这家博多拉面店，500日元的拉面，添面料免费（最多两次），算是物美价廉的典范。



■逛累了，来上一碗热腾腾的猪肉拉面，疲劳与饥饿顿时烟消云散。



■拉面店的师傅手艺没话说，光是看看就已经流口水了……

每逢逛街的地方总是少不了落脚休息的去处，若能找到大快朵颐的美食店，无疑就像沙漠中发现绿洲一样兴奋。秋叶原的美食店，每个过客必须记住的地方。

笔者感受：在秋叶原想填饱肚子，最好别去完全品味不出和风的麦当劳或者KFC，看看女仆咖啡店的餐牌与价格，你也会明白那儿也不是什么用餐去处。最实惠且味美的选择就只有一个，那就是——拉面！





■将饭菜的实物展示在店门口的橱窗内，这在日本街头经常能见到。



■店内空间小但人流大，为了给顾客免去排队的麻烦，美食店会将餐票的自动贩卖机设置在门外。

电器店

从曾经的电器之街摇身一变为现在的萌文化之街，时代的变迁令人感叹。即便如此，电器以及数码产品仍然没有退出舞台，它们在秋叶原的各个角落继续占据着不可缺少的地位并提醒人们——这是一个无处离不开电子产品的世界。



■来自台湾与香港的电子产品在秋叶原也非常具有人气。



世界上最先进、最尖端的电子产品摆在秋叶原大街小巷的店铺货架上，就像是生活中再常见不过的五金电器。



■如今最炙手可热的iPhone、iPad在这里也能找到踪迹，不过更令人在意的是店门上方张贴的"欢迎光临"的横幅。

Cast 总策划&文字：二次元生物九兵卫／顾问：从涩谷到银座的奈落／美术设定：睡觉被猫踩的anubis／修饰：NINA／协力：八仙过海的UCG众小编
模特：不可能那么可爱的高坂桐乃、黑猫&土妹／杂用：好人做到底的高坂京介／摄影：九兵卫、脆薯条、Culture Japan、アキバBLOG

古董游戏店

不管走到哪儿，你总是能找到那么一家看上去很怀旧且充满人情味的古董店，秋叶原的スーパーポテト亦是如此。从红白机到PS2甚至VB，从磁碟版的软盘到各式卡带与光盘。这些早已退出时代的英雄们静静地躺在店铺的货架上，等待许多年后的下一次邂逅。



■小小的卡带，容纳了无数童年的回忆。



笔者感受：秋叶原的中古游戏店就像是一座座巨大的历史博物馆，你可以选择让让思绪静静地跟随它们回到过去，也可以花上几百或者上千日元不等把这些古董带回自己的家，赋予它们第二次生命，决定权在我们的手中——话虽这么说，猜想大部分人都会作出和笔者一样的发应：先是呈目瞪口呆的震惊状，而后泪流满面将中古游戏塞满自己一个又一个的包……



■红白机被细心地套在塑料包装内保存着，拆开后宛如新的一样。



秋叶原的楼

秋叶原高楼的最大特点是紧凑却不宽敞。说是高楼，其实也基本均为10层以下的建筑群。虽说气势不足，但实用性却绰绰有余。狭窄到只有便利店大小的游戏店，你却可以从楼底到楼顶逛上一两个小时都不觉得厌倦，商人的细心与精明可见一斑。



■远眺秋叶原的楼，你就会发现它们竟是如此苗条。



▲楼内连狭窄的楼梯都贴上广告，每一寸都被充分利用。



■大楼上的横幅标语用中文写着：欢迎光临！日本最新潮游戏机、礼品/货比三家、安心购物、价格优惠……



■从附近的楼上俯视秋叶原中央通东侧的楼群。



结语 秋叶原是一座幻想乡，来自世界各地不同肤色的人们来到这里，说着不一样的语言，为了同样的东西而痴迷。你可以不曾来过这里，但却难以停止对它的幻想。某年某月某日，当你走在秋叶原，与陌生却又熟悉的景色擦肩而过，你一定会不自觉地感叹——这里其实并没有想象中那么遥远。

游风艺苑

栏目主持 一刀

Gallery of Game Style

UGEE友基 特约

由于流程上的一些原因，上期(总第259期)"游风艺苑作品"的电子版未能作为本期光盘的特别附赠内容发放给读者，这里要跟大家说声抱歉。我们将会在下期光盘中和本期作品电子版一起补送，希望大家届时留意。另外，最近有部分早先曾投稿的作者联系到我们称本栏目的投稿信箱地址无法投递，经调查后发现原来他们依然在向旧信箱投稿，这里需要再次声明，目前"游风艺苑"的投稿信箱地址为tt@ucg.cn，原信箱gallery@ucg.com.cn已作废，请大家投稿时注意！此外，像往常一样，10月份的获奖名单目前已经出来了，具体情况和11月奖品设置请参看第105页"一刀有话说(特别版) Vol.16"。



上海·K.LL

一直以来，K.LL同学以独具特色的超可爱画风为广大读者朋友所熟悉。这不，以"卖萌"为重点元素之一的《大神传》刚出，她便精心绘制了左边这幅同人作品与大家分享。融合了原作的水墨风与她独有的风格后，作品的综合素质相当不俗。



佛山·PENGUINX

PENGUINX同学最近显然是被这款名为《征服(Vanquish)》的游戏给彻底征服了，继上月投来相关作品后，这回他再次选择了该题材。作品极具临场感，而非常规的构图也使画面动感十足。



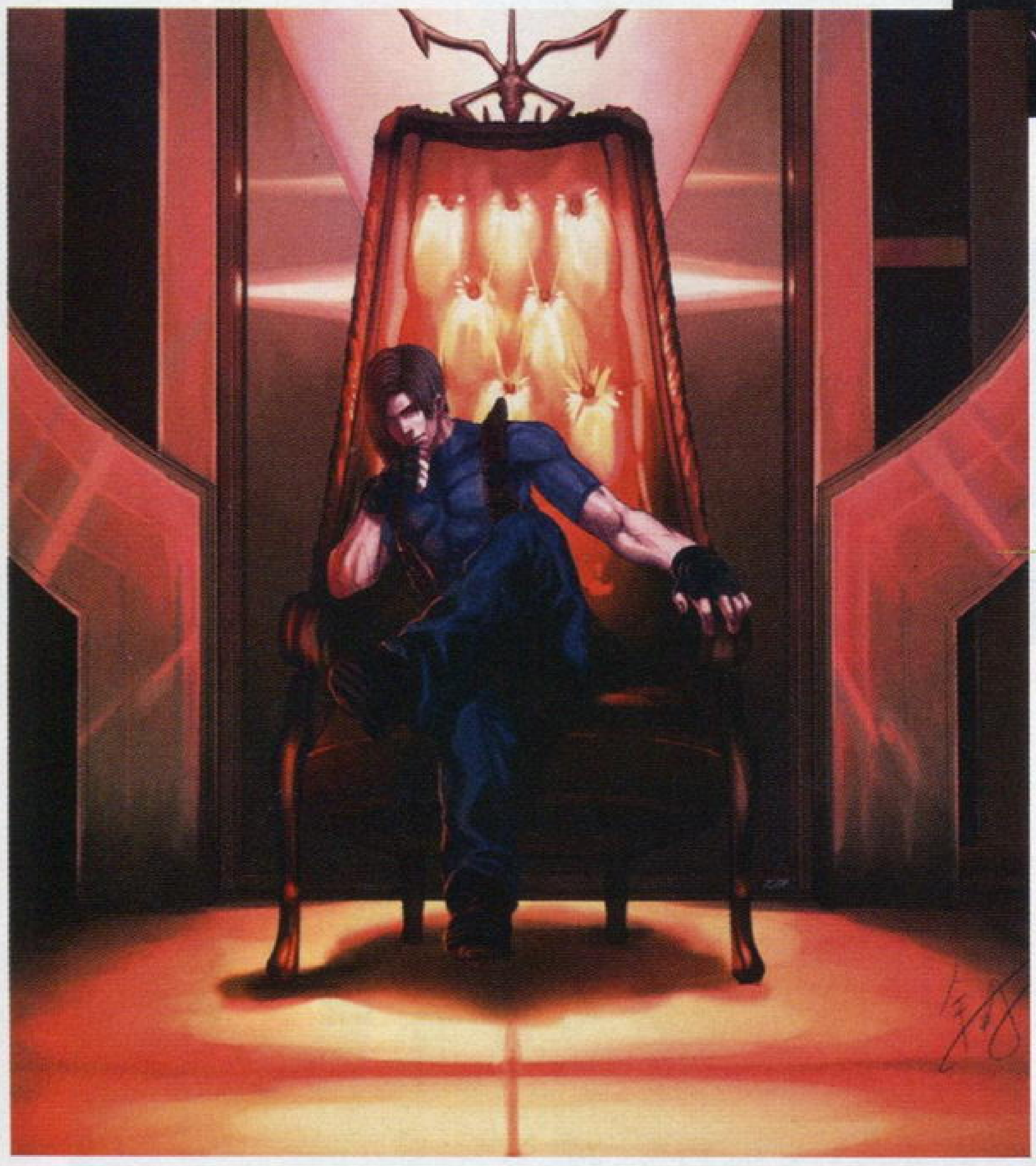
中山·litlicha

如今初音也算是红透半边天的虚拟偶像了，不过看多了通常她那种活力四射的形象，乍一看左边这个带着几分"天然呆"气质的版本，还真是有点返璞归真的清新感觉，各位觉得呢？



上海·Uso

和系列前作一样，人设依然是《战国BASARA》重要卖点之一，个性鲜明的人物造型令玩家过目不忘。而当把他们集中起来悉数画成憨态可鞠的3头身后，一幅妙趣横生的全家福便出现了！



广州·威仔

左边这幅《生化4》同人的构图并不新鲜，奎托斯、风间仁、周杰伦都曾摆这姿势来装酷，但里昂这样倒还是第一次见，稍微有点"违和"，不过感觉不错。



广州·左脚生痛

和诸多曾风光一时的名作类似，当下《KOF》往往和"怀旧"等字眼联系在一起。但这幅整体水平非常不错的坂崎由莉同人，显示了FANS们的热情。衷心希望《KOF》能够重新焕发生机！

投稿须知

形式主要为单页的故事稿或者单幅画稿；请在画稿背后留下详细的联系地址及真实姓名（Email中也要注明），也请为自己的画稿起一个好听的名字，并讲述一下自己在作画时的感想，一并写在稿件的背后；画稿的题材方面请尽量与游戏有关，也欢迎原创稿件；信件投稿请注明"游风艺苑"收，Email稿件请寄往专用电子信箱 tt@ucg.cn；稿件刊登后作者可以获得样刊一本，根据稿件水准稿费为40～100元不等，在刊登后一个月之内寄出。最后，欢迎大家踊跃投稿！

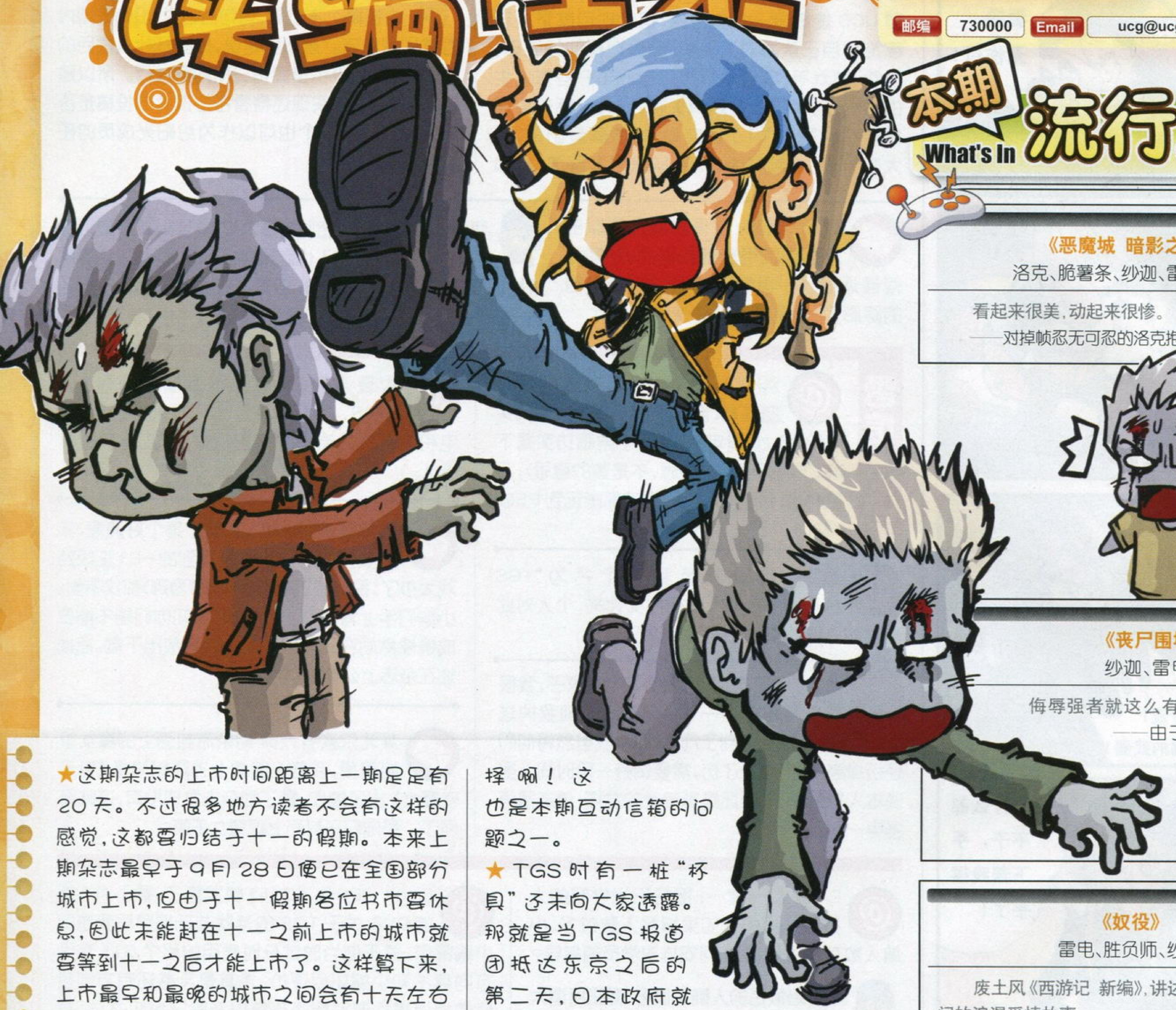
本期读者语录

Email TIANYA：我一直以为"天下聚会"栏目里那个戴头巾的人是纱迦，比如上期TGS特刊。不过今天我才从朋友那里知道，这人是《掌机王SP》的编辑米格……不知这两人为何形象如此接近，哪一位是始作俑者呢？（纱迦回复：最早的当然是兄弟在下敝人我啦，不过感觉我们两人的形象还是有些差别的吧？）

读编往来

读编往来 通信地址
兰州市耿家庄邮局99号信箱
游戏机实用技术杂志社
邮编 730000 Email ucg@ucg.cn

插画：木仙&西达



本期 What's In 流行游戏

《恶魔城 暗影之王》
洛克、脆薯条、纱迦、雷电、奈落

看起来很美，动起来很惨。
——对掉帧忍无可忍的洛克抱怨道。

《丧尸围城 2》
纱迦、雷电、铃

侮辱强者就这么有趣吗？
——由于QTE功力过强而苦不堪言的纱迦（因为于在线比赛中遇到QTE环节，对手往往要拔线）

《奴役》
雷电、胜负师、纱迦

废土风《西游记 新编》，讲述女唐僧与男悟空之间的浪漫爱情故事。
——沉浸在空灵的通关歌曲中的雷电

★这期杂志的上市时间距离上一期足足有20天。不过很多地方读者不会有这样的感觉，这都要归结于十一的假期。本来上期杂志最早于9月28日便已在全国部分城市上市，但由于十一假期各位书市要休息，因此未能赶在十一之前上市的城市就要等到十一之后才能上市了。这样算下来，上市最早和最晚的城市之间会有十天左右的差距。

★这才十月刚到，游戏大潮已经开始。这期实用技术部分的页数已然不少，却仍有《奴役》、《零之轨迹》等游戏没能照顾到。11月时这一现象恐怕会更加严重。因此各位想看到哪些游戏的攻略的话，请务必来信告诉我们，这样才方便编辑们作出抉择啊！这也是本期互动信箱的问题之一。

★TGS时有一桩"杯具"还未向大家透露。那就是当TGS报道团抵达东京之后的第二天，日本政府就出面救市，当日日元汇率暴跌，众编辑若是留到当天再兑换日元的话还可以赚不少钱。如今TGS结束已经快一个月了，而日元如今又重新攀上了高峰，甚至比救市之前还要高出很多，已经抵达8.15的新高峰。面对如此恐怖的汇率，编辑部里的日式游戏迷虽然还是硬牙坚持，但已经不知不觉地把生活档次调低了一级……

★对上期TGS特刊光盘做出卓越贡献的才教授本期步入婚姻殿堂，在此向才教授夫妇表示祝贺！

UCG全体小编们欢迎您到读编往来作客

关于杂志

河南 陈湘远：看前几期杂志上有位读者说他才看半年杂志就收到三封小编明信片，我当时就很感到不平。作为一个几乎期期都写信（全部平信，非Email）的忠实读者，至今仍未集齐众小编的明信片，这让我情何以堪。听说众编都是抽着回信，那我的运气也的确太差了一点儿。这里我想发表一下我的意见：各位应该都知道现在的日式游戏有一种很过分的设定，那就是刷刷刷。想要高级素材或高级装备，你就得把BOSS打上一百遍，这还是运气好的，运气不好的恐怕要打一千遍。我个人对刷刷刷的设定很反感，我想读者里和我有一样想法的人也不在少数。如今小编们的抽着回信，也和这刷刷刷颇为神似了，我觉得回明信片不像抽奖，抽奖随机产生，这个我没意见，不过回信本来不就应该是给忠实读者的奖励吗？（当然也可以用来鼓励新读者。）我认为对于像我这样至今仍坚持期期手写来信的忠实读者应该提高回信的几率，以便我们早日完成全明信片收集的大业。各位小编你们说是不是呢？

你的提议非常好！事实上像你这样的老读者确实不少，编辑们基本上都能背下来名字了。对于这样的忠实读者，我们以后会提高掉宝率……啊，应该是回信率，让大家尽快凑齐全套明信片。

■日本周间销量 2010年9月20日～9月26日：第一名《口袋妖怪 黑·白》(NDS)，销量828580套；第二名《黑豹 如龙新章》(PSP)，销量174213套；第三名《Wii 聚会》(Wii)，销量40407套。

八仙过海战丧尸



山西太原 罗宇达：我觉得 UCG 并不是玩家们玩游戏遇到困难时拿来参考、看完之后就扔在一边的杂志，而是作为玩家们心灵和思想上的交流平台存在的。就如奈落写的那篇《路》看完以后令我感触良多。所以我希望 UCG 能增设一个小栏目，这个栏目就是让玩家推荐自己认为对人生有启迪、有帮助的电影、书籍、游戏等，或者让玩家们自己写一些对人生的感悟（当然得和游戏有关啦，无关的话如果写得很棒也赞一个！）的文章，好的就登出来，供大家分享，一起交流，一起从思想上解放、从心灵上升华！至于栏目的名字嘛，什么"游戏与人生"、"游戏与心灵的启迪"都行，希望编辑们能采用我的小小建议。

罗宇达也是我们的忠实读者了，你的建议也很棒。不过呢，有句俗话说，没有三期内容就别做杂志。意思就是说，你要开什么栏目的话，一定都至少手里握有三期内容才行。所以建议虽好，能不能实现还得看各位读者的投稿是否给力喽！当然这个也可以作为给阳光成员的任务布置下去。（笑）

深圳 刘鹏：我很喜欢贵刊以前光盘里的电影前线栏目，不知为何最近很长一段时间都看不到该栏目的踪影了，希望能够早点恢复。

可能是因为《盗梦空间》等大作的热映（笑），最近提到电影前线栏目的人也越来越多。借此机会，电影前线栏目从本期开始就会回归，还请各位多多捧场！本期还有《盗梦空间》花絮，各位不要错过哦！

留信精选

△□×○：看了十年杂志，最近心血来潮，自创一幅庆祝《游戏机实用技术》20 周年的画稿，小弟画功实属下流（下流即很差的意思，不是黄的意思），万望海涵，希望 500 期时大家都能玩到 PS5、X3600。

遗轩：听说胜负师有个名为"TGS SHOWGIRL 丑"的图片文件夹，个人对此非常有兴趣，希望能在下期光盘里赠送！

北京 王耀坤：听说奈落是个会家子，我很想来和他切磋一下。可惜三天前我护送 GF 回家时在路上遇到了几个混混，我虽然将他们轻松撵跑，但手也受了伤，需要调养一段时间。虽说本人是跆拳道，但还是影响我的发挥，请奈落再多等一些日子啊！

大量读者：奈落长得好像小岛秀夫！（P.S. 在某次从麦当劳归来的路上，雷电和洛克认为奈落的背影很像纱迦，但奈落不承认。）

某成都读者：PS3 破解了是个好消息，不过我们这些普通人能找到的 PS3 正版游戏太少了，很多想玩的游戏如《萝萝娜》都找不到。小编们手上肯定有不少正版，不知你们能不能做成镜像然后在光盘里送呢？或者放出下载，把地址在杂志上公布也不错。

某北京读者：259 期杂志封面上的魔女姐姐很赞，我第一眼看上去还以为是《猎天使魔女》出了续作，翻了翻杂志发现没有，这就奇怪了。那你们在封面上画魔女干嘛？

Email 张城：TGS 上的《GT5》试玩好像是开的奥迪 TTS 吧，说成了奥迪 R8？

极度疲惫之时口不对心的情况就会发生 orz。

猛拍一砖
肇事者：雷电

Email Mr. 武士道：没有比这更杯具事了！看了三分之一的 UCG 被老师收了；买了才一个月的 NDSi 被教官收了！以后的日子怎样过啊！

上学时被没收过无数漫画书和动漫杂志，当时也觉得撕心裂肺，当时也觉得仿佛天塌了一般。不过现在回想一下，只能说中国的教育制度决定了老师只能采取如此强硬的方式来教育学生。如果你无力改变这种现状，只能学会去微笑的面对。

Email h灬健灬：报名阳光学园的人是不是很多？如果报名人数过多，小编人数有限，那么是如何安排对学员的指导？

一开始报名的人确实很多，但正所谓大浪淘沙，过一段时间后剩下来的人就不会太多。因为我们会不断派任务下去，如果没有时间完成的话，指导自然也就无从谈起了。这里也提醒一下大家，游戏编辑不会是一个很轻松简单的工作，要有心理准备。

Email 孟昊玄：最近看到了各种日本制作人"冤家"大合照，其实私下他们关系估计都不差的吧？

我觉得也是，搞不好以前的互喷是一种心照不宣的互相炒作呢！这年头，有噱头就有商业价值啊！

其实我们可以理解为互相抬杠，我估计神谷英树和坂垣伴信之间要是没小岛秀夫的话，说不定真会当场打起来……

这……我觉得，除非真的有合作项目，否则相互之间接触的机会应该不多。比如，麦当劳的一个大堂经理会和隔壁的 KFC 大堂经理关系很好么？想不透啊。

Email ZERO：《GT5》快发售了，看了 259 期的 DVD 关于 TGS 的游戏试玩视频后我想问小编雷电，关于你当时试玩时候用的那个 GT5 专用方向盘不知小编如何评价，尤其是手感还有方向盘后的换挡拨片游戏能否支持以及除了对应 GT5，其他的赛车游戏能否对应？像这种赛车游戏不买个方向盘来玩实在有点浪费了。现在除了这款方向盘还有另一款罗技的 G27，不知雷电对 G27 了解多少？虽说 G27 的豪华配置让人垂涎，不过一个 G27 的价钱可以买一张游戏盘和 GT5 的方向盘了，所以小编你的评价对我如何选择很重要。

现场用的自动档，手动挡的话拨片和换挡杆肯定都是可以用的。提供的方向盘应该是 GT FORCE，也就是逻辑专门为 GT 开发的 PS3 用方向盘，方向盘和游戏同捆版的 GT FORCE 应该也是无法完美对应 PC 的，但是其他游戏肯定也能对应大部分，只是对于其他游戏也属于第三方周边，所以要针对不同游戏再定论了，但是主流游戏的适应该都是可以用的。G27 比 GT FORCE 好不好，国内价在 2000 以内，1900 以上，还可以在 PC 上用，对应游戏方面和 GT FORCE 相似，都是罗技做的第三方周边啦。

如果钱足够的话买 G27 吧，绝对值回差价的。如果钱不充足，对设备没有太多挑剔，GT FORCE 则是很好的选择，还相当于个游戏的限定版周边呐，带 GT LOGO。

日本周间销量 2010 年 9 月 27 日～10 月 3 日：第一名《口袋妖怪 黑・白》(NDS)，销量 377507 套；第二名《轻音 放学后的演唱会》(PSP)，销量 170848 套；第三名《大神传 小小的太阳》(NDS)，销量 84472 套。



Email sonic.james：UCG众编辑你们好，请问你们准备发给中奖幸运读者的TGS现场礼物发了没有？我已经等了很久了！想快点看到礼物的真容，泪流满面中！

奈落同学亲自打包，并将骑自行车为您送货上门（后半勿信）。

Email Fallen Angel：告诉小编们，经常坐办公室的人很容易脑缺血，解决办法是一天两碗白糖水，早饭前一次，睡前一次，每碗两茶匙白糖，半碗开水（一定要开水）充分搅匀就可以啦。脑缺血会有时突然视力模糊，头晕，不要小看这个视力模糊，头晕，久而久之会引发一大堆病的。

谢谢你的建议，编辑部内绝大多数编辑身体的确都处于亚健康状态。其实常坐办公室的人都知道，白领族身体上的毛病可不仅仅是脑缺血这一条，想要根治的惟一办法就是每天多运动、按时吃饭和准点睡觉。当然，如果想全部做到这几条，恐怕只能放弃编辑这一职业了 orz。

Email 灰烬之苍鬼：玩十几年游戏了，显然它已成为我生活中重要部分，将来也想往这面发展。快高考填志愿了，个人想做的是游戏策划方面工作（学的理科），但貌似没这个专业。请问我该怎么做呢？我目标是进微软娱乐部！

有一些民办培训学校是提供游戏策划这一专业服务的，你可以在互联网上以“游戏策划专业”为关键词进行搜索，应该可以找到你想要的答案。不过目前国内的游戏策划基本是面向网游的……

把基本功学扎实了，毕业后同样可以从事游戏相关的工作。如果觉得学什么就干什么，这个观念就大错特错了……

北京 刘桐：刚看完《ACER》的视频，那叫一个热血！然后和同学去食堂吃饭，结果发现食堂门口赫然贴着一条横幅：全国青少年机器人大赛！我一下子穿越了：这是隆盛参加的那个全国大赛，还是多蒙参加的高达格斗大赛啊？一阵恍惚……

你怎么就不能幻想成世界机器人卖萌大赛呢？

标题上写的很明显了，青少年机器人大赛，就是说，参加比赛的都是青少年机器人，老年机器人、小孩机器人、大叔机器人和非人性机器人都不能参赛。这都看不出来啊？

Email 王人楷：最喜欢的是软件销量榜。每次看到自己期待的作品那超高的销量就心中有种莫名的激动。可是，上周的销量榜中途缺了一周。UCG是半月刊的，可一个月有四至五周，不管怎样，到头来都会缺一周的，我们读者也会表示理解。但我认为读者更会喜欢看连续的周销量。所以我希望晴天的栏目能够加页来满足我们读者。可以的话美国销量可以换一种方式：因为美国的销量排行榜以PS3，360，Wii为主，而PSP和NDS很少可以看到他们的身影。

由于杂志的出版时间问题，已时效性为前提肯定是优先放出最新两周的资料，因此中间如有遗漏那就只能说声抱歉了。如果按机种分类的话，不免会产生一些不必要的麻烦和弊端，比如美国销量中大部分游戏都是Wii平台上的长卖作品，而X360和PS3方面，周间销量上5万份的少之又少，如果上榜作品都是一些销量没上万的二线游戏，想必实用性和版面美观程度都会有所下降。本期因为页数有限所以没有销量榜的专栏，但在读编往来的最下方可看到前三名的详情。

本期名场面

绿毛必须死

十一假期结束之后，编辑们又回到了编辑部。正当大家埋头工作时，突然听到奈落大喊：“谁把我的上期杂志拿走了？”九兵卫赶快站起来说：“那天我们去广州见中岛爱，因为说好了要给她一本最新的杂志，一时间找不到别人的，就把你的杂志拿走了。”奈落茫然不解地问道：“中岛爱是谁？”顿了一顿又道：“不管中岛爱是干嘛的，拿走我的杂志就是不行！你赶快赔一本给我！”至于奈落有没有一怒之下从此加入女王党，且听下回分解。

炮姐威武

国庆期间纱迦带着满脑子的《丧尸围城2》去了趟香港。在信和中心纱迦无意中看到一位打扮成《科学的超电磁炮》里的主角御坂美琴的COSer在玩《丧尸围城2》，不由得多看了两眼。在游戏后期会出现一种电磁炮武器，这种武器似乎没有任何攻击力，打在丧尸身上一点反应都没有。但这位“炮姐”手上的电磁炮堪称大杀器，打丧尸那是一击必杀，打谁谁死。纱迦不由得大惊：难道玩游戏还有COS加成？仔细一观察，原来电磁炮对普通丧尸无效，但对暴走丧尸是一击必杀。纱迦大汗……

摇身一变

负责《恶魔城 暗影之王》攻略的洛克体验了一天之后，不断抱怨游戏的帧数太低、画面太差。第二天上午纱迦无意中瞅了一眼他用来截图的窗口，感觉分辨率不对。打开设置看了一下，发现游戏分辨率设定为480p……当调到720p之后，帧数顿时大为好转，画面也好了很多。众编顿时有上当受骗的感觉，纷纷指责洛克为了达到黑这个游戏的目的，不惜忍受全程480p的环境通关。洛克泪流满面……



经过小编们的讨论与评选，“游风艺苑”的月度最佳评选第四轮，也就是10月份的获奖情况已经出来了。

优胜奖：漫影1000L数位板（价值980元）
获奖者：贺笑恒（北京）
作　品：《战神》

而获得参与奖的8名作者及作品分别如下：

周沫（北京）	作品：《NBA2K11》	K.LL（上海）	作品：《大神传》
八望龙崎（广州）	作品：《狐妖妲己》	威仔（广州）	作品：《里昂》
威仔（广州）	作品：《雷电》	PENGUINX（佛山）	作品：《征服》
小马（北京）	作品：《伊达政宗（双刀版）》	Uso（上海）	作品：《战国 Basara 3》

他们将得到价值30元左右的精美ACG周边书籍。

好了，以上就是我们10月份评选活动的获奖情况。11月份，我们同样会送出漫影1000L数位板作为冠军奖品。不要再等待了，具有2048级压感的数位板等你来拿，赶快拿起你的画笔投稿吧！



■美国周间销量2010年9月19日～9月25日：第一名《光环 致远星》(X360)，销量622708套；第二名《Wii Sports 运动胜地》(Wii)，销量62570套；第三名《体育冠军》(PS3)，销量49791套。

天津 朱怡：作为一名LP的死忠，我对贵刊坚持不翻译《LOVE PLUS》这个名字的行为有点费解。据我所知，贵刊的兄弟刊物《掌机王SP》将其翻译成了“深爱”，网民则多将其称为“爱相随”，虽然两个中文译名都有一些不妥，但个人感觉也比沿用原名强。毕竟中文译名才利于普及，你们说对不对？

其实当初我们不翻译《LOVE PLUS》这个名字，一方面是因为找不到信达雅的译名，另一方面也正是出于普及的考虑。试想一下，如果你在公车或地铁上大声对朋友说“我昨天玩深爱(或爱相随)时……”，别人听到会有什么样的反应呢？相对地如果只是说出英文名字，想必各位就不会感到难为情了吧？以前心理学家曾经做过调查，中国人总是羞于对爱人说“我爱你”，但如果换成“I LOVE YOU”就没有问题。这和《LOVE PLUS》不翻译是一个道理呀。

畅想3DS初体验



你敢问，我敢答。

天津 Zwei：惊闻纱迦居然被一个粘土模型萌杀，于是很想知道能萌到其他小编分别是什么游戏角色，请小编们从实招来！

肯定是酷栗宝大人。我很长一段时间误以为酷栗宝大人是一颗栗子，后来得到了官方确定答案——大人乃是一颗香菇啊……酷栗宝大人虽然总是第一个被踩，却永远保持着坚定自信的眼神。萌。

PS3版《纯白相册》中的如月小夜子，最大的原因是那个哭声太让人销魂了，“炮姐”果然棒！

最早被萌到的游戏角色应该是《恶魔城 月下夜想曲》中阿鲁卡多的使魔妖精，特别喜欢被石化后她掏出大锤子砸自己的动作。现在萌的角色就比较多了，基本口味控制在幼女与大叔的范围之内。

调皮、天然呆、纯真、恶作剧……葱娘这位虚拟偶像身上有太多的萌属性，且更重要的是，她还有着最具可塑性、最充满幻想的歌喉。SEGA以初音为主角推出游戏，我没有半点犹豫就直接缴械了……

由于本人喜欢御姐型角色，因此没有体验被萌杀的感觉，不过要说喜欢的游戏角色，最喜欢的应该是《秋之回忆 从今以后》中的藤原雅。

“《怪物猎人》系列”的……大怪鸟，也许你们都以为是猫啊猪啊之类的，萌到我的确实是大怪鸟，当然是在当年第一次玩《MH》闯过大怪鸟这个门槛的很久之后才慢慢被她萌住的。首先，她弱不禁风，很容易被蹂躏；其次，她长相可爱，她拥有最多同人图的怪物之一，足以证明之；最后，当大怪鸟被爆弹之类爆炸物炸到后伸直脖子晕乎乎地原地打转的姿势实在是太萌啦！

《生化危机4》中的Ashley，而且是PS2追加的盔甲装Ashley。身材纤细的Ashley穿上笨重盔甲的效果相当滑稽，跑步的时候还会发出有节奏感的噪音，如果对她举枪她就会立刻将头盔关闭，放下枪她就打开，举枪再关闭……由于这个状态下的Alshley完全无敌，哪个敌人胆敢去抓她只会落得摔个狗吃屎的下场，另外，没事拿火箭筒逗她也不失为一件乐事。

Email addyqueen163：关于攻略制作，个人感觉还是依游戏来有所侧重吧，打枪类游戏的攻略确实不是太好做，剧情，流程，技巧，系统给部分的安排有些些难度呢。其实我的感觉是可以先做流程攻略，但是不要是那种流水线式的，可以加入一些剧情类的内容和过关技巧的提示。(《心灵杀手》的那期攻略把剧情和流程合开的做法感觉还可以)。然后可以在下一期的安排研究中心，放一些心得啦，高难度提示啦等等内容。打枪游戏的特点是好上手，操作基本不用教，所以感觉一般对进阶心得的需求会晚一些，前期主要还是在打法之类的。可以战线拉长点，不必一次占用太多篇幅。

正如这位读者所说，即使是不太擅长打枪游戏的玩家，拿起手柄来多打上几盘也就慢慢能够上手了，手感和习惯也是在“战斗”中逐渐培养和形成的。前期玩家的主要注意力一般会集中在单机模式难点的攻克上，而后期的需求则大致围绕高难度和多人模式两个主题上。相比于单机模式，多人模式在打法方面更加开放，不过由于每个玩家的具体特点不一样，在战术风格的表现上肯定会有很大差异，小编过多阐述可能会或多或少影响到玩家个性打法的形成。至于动作射击和第三人称射击，篇幅的长短主要还是要看游戏的素质，例如像《征服》这样系统具有可挖掘性的动作射击就可以多一些篇幅。P.S.《心灵杀手》的攻略是由洛克制作的哦！

大陆台湾游戏译名对比 2010.10版

还记得《大地长征》、《魔兵惊天录》这些欢乐译名吗？如今又到了年末商战的时候，这里我们特意为各位精选了一些下半年发售的游戏，将其在大陆和台湾地区的译名进行对比，并按难度分为两个档次，大家不妨来猜一猜，看看自己能认出几个来。

初级篇

台湾译名：①《魔物猎人日记 温馨艾路村》②《国际足盟大赛11》③《NBA职篮大赛2K11》④《美梦俱乐部Portable》⑤《噬神战士 神机解放》⑥《异尘余生 新维加斯》⑦《征服者》⑧《暗龙纪元2》

上级篇

台湾译名：①《梦幻终章》②《四海兄弟II》③《空中精英中队2》④《美德传奇》⑤《末日之战2》⑥《绝命异次元2》⑦《死亡复苏2》⑧《车魂 无限赛2》

初级篇答案

大陆译名：①《狩猎日记 暖洋洋的猫猫村》②《FIFA 11》③《NBA 2K11》④《梦幻俱乐部 携带版》⑤《噬神者 爆裂》⑥《辐射 新维加斯》⑦《征服》⑧《龙之世纪2》

上级篇答案

大陆译名：①《最后的故事》②《黑手党II》③《鹰击长空2》④《圣恩传说》⑤《孤岛危机2》⑥《死亡空间2》⑦《丧尸围城2》⑧《无限试驾2》

■美国周间销量2010年9月26日～10月2日：第一名《光环 致远星》(X360)，销量315196套；第二名《丧尸围城2》(X360)，销量143965套；第三名《FIFA 11》(X360)，销量101378套。

阳光育成计划GO!GO!GO! 常见问题总结

经过前两期杂志的文字影像宣传，如今参与阳光育成计划的人数正不断攀升，不过在这其中也出现了一些问题，这里就为大家进行一些简单解答。

最常见问题：我如何才能成为阳光成员？

其实这个问题的答案在杂志上已经公布了，那就是给hr@ucg.cn发邮件。我们会在回信中附上标准简历格式供你填写个人资料，在发回简历之时，你还要附上一篇能够证明你目前能力的文章。发回简历和文章之后，就算是正式加入阳光育成计划。

常见问题1："我也不知道我能够往哪个方向发展，还请编辑帮我决断！"

最了解你的人就是你自己，如果你指望编辑从你写的一份简历中就能推断出你的潜力，这是不现实的。其实决定发展方向很简单，根据自身条件很容易就能推断出来。举几个例子，假设你外语不好，那么自然就不能胜任翻译工作；假设你从来不玩美式游戏，那么肯定不能负责美式游戏工作；至于制作视频、绘画等等，更是需要专业技能的。运用排除法，很容易找出真正适合自己的发展方向。

常见问题2：文章不合格

随简历寄来的文章不合要求，这个也是非常常见的问题。在回信中我们已经说过，文章首先要与游戏相关，其次要是能在杂志上发表的题材，至于质量倒是没有要求，因为这篇文章只是用来让编辑了解你目前的写作水平的。但还是有很多同学投来一些诸如杂志观后感（这个只能算是读编来信）、个人游戏史（这个算是论坛发贴）、新游戏极速评测（虽然专业，但和纸媒无关）这样的文章。还有部分同学更是直接写来网游或动漫相关的文章，这就完全不对了。

常见问题3："我何时才能领到UCG阳光育成基金？"

UCG阳光育成基金并不是为所有报名成员设立的（要是一报名就发钱，否则估计报名人数会翻十倍吧……），而是针对那些才华出众、但资金短缺的阳光成员而创立的。因此首先你得证明你的实力，然后才有机会来争取基金。例如过去曾经有一些才华横溢的阳光成员因为缺少高清采集卡或买不起正版游戏而丧失了制作某些游戏攻略的机会，但现在有了阳光育成基金就可以避免这种情况的发生，至于方法也是多种多样的，包括稿费提前预支、提高稿费标准、直接提供所需设备等等。总之机会多多，就看你有没有实力来争取喽！



@ Email southmirage：还是在2007年或更早的时候，我就一再呼吁为也许并不广大的女性玩家开辟一个栏目，介绍适宜于我们玩的游戏，新旧并无所谓，可爱就是大多数女生的唯一要求了（莫非是开过了反响不佳被砍了我不知道……）我很失落，尤其是"游戏姬"这个完全服务于男性玩家的栏目占据两页的情况下，开一页或者半页照顾下少数女性玩家有那么困难么？

你说的没错，我们以前确实开过女性向栏目，名为"乙女的花园"。不过反响不是很好，除了女性玩家少之外，更重要的一点是，中国绝大部分女性玩家选择的游戏和男性玩家区别并不大。据我们调查，《逆转裁判》、《鬼泣》、《真·三国无双》这几个系列是很多女性玩家的首选，而这些游戏本来就是会在杂志上大力报道的。日本女性玩家比较青睐的时尚化装以及女性向文字冒险游戏，因为语言的关系，并不受中国女性玩家的喜爱。所以最后这个栏目就无疾而终了。

@ Email 阿琅卡戮：UCG的众小编，大家好哇！我就直接切入主题了哈。258期杂志的亮点个人觉得还不少。特别企划很有创意，正好迎合了我们广大学生的心声。特别是柰落的那篇关于日语学习的文章，对于下定决心要攻克日语的我来说可谓是指明了一条光明大道啊～我在看到"日语一级才是游戏的开始"这句话时，顿时觉得豪情万丈，暗暗做出了必过一级的觉悟。

加油加油，期待你拿着成绩向我炫耀的一天，到时候别忘了拍一张照片发到编辑部哦。我也会继续努力的，争取晚一点被你战翻！

如果你喜欢UCG，不要容忍任何一个缺点；如果你讨厌UCG，请在这里发泄你所有的不满！

本期大奖



黑角PSP至尊大礼包 1名

一等奖



MVP北通无线球王2（无线六轴震动版） 2名

二等奖



北通猎鹰 Wii经典加强版手柄 3名

三等奖



莱仕达 PS3主机超薄支架 5名

9B 互动信箱礼品名单

奖项	礼品	获奖者
大奖	黑角PSP至尊大礼包	沈阳 刘源
一等奖	MVP北通无线球王2（无线六轴震动版）	无锡 黄钟扬；北京 鲁航
二等奖	PEGA PS3薄机版充电支架	北京 刘桐；泸州 付天平；上海 袁谈杰
三等奖	莱仕达 PSP3水晶盒	广州 陈涵；天津 艾力思；兰州 廖征义；贵阳 吴超；武汉 钟灵

本期问题

1. 说说你心目中本期杂志和光盘的优缺点。
2. 年末游戏狂潮到来，你认为哪些游戏应该大做攻略。（具体可参见发售表）

1 电子邮件：ucg@ucg.cn
2 邮政信件：兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社 邮编：730000

■我们每一期都会从回答本期调查提问，来信提出意见和建议以及投稿的读者中挑选出一部分来赠送礼品。写普通信件及发Email都有均等机会获得礼品。
■请一定要注明自己的真实姓名和准确的通信地址、邮政编码，最好能留下电话号码，以方便我们发放礼品。

EDITOR'S BBS

小编寄语

努力工作，拼命玩！



［铂］十·一假期对于编辑们来说异常短暂，我抽出其中一天，与九兵卫一起去了趟香港。这是我第一次去HK，无论是在电车上看到的山景，还是旺角各商场里如小商品市场般的格局，都与影视作品中和我想像中华丽的香港有比较大的出入，ACG宅物也未必比内地便宜多少，有点小小的失望。也可能是时间太紧，只能走马观花，希望下次去的时候能多跑些地方。（香港的KFC套餐里居然有米饭，而且味道还不错，推荐！）

［金］在香港一家影院前看到正在播《欺诈游戏》电影版，九兵卫说这其实是同名日剧的最后一集，并向我推荐了这套剧集。回来之后我看了一两集，发现剧情是我非常喜欢的“用头脑战斗”的风格，于是一口气看完了，觉得挺过瘾。这片子其实还满适合国内翻拍的，看看哪位导演会成为有心人吧。

［银］MOVE首发中文游戏《派对总动员》虽然耐玩度上不如《运动冠军》，但实在是太欢乐了，普通话解说很是到位。一个乱棍将皮那塔玩具打碎的小游戏真是“居心叵测”啊，5秒内摧毁皮那塔还有奖杯哦，呵呵！（注：迷你游戏合集《皮那塔万岁》是X360独占游戏）

［铜］尽管万般不舍，最后还是决定胜子由他的爷爷奶奶带上一个阶段，相信会得到更妥帖的照顾，而我也可以安心工作。和胜嫂回归难得的二人世界，也算是意外的收获之一。

本期个人签名

我愿化身石桥，受五百年风吹、五百年日晒、五百年雨打，但求你从桥上走过。



国庆节期间抽空把《前线任务 进化》好好从头到尾认真地打了一遍，发现黄金眼给7分还真是给足了SE面子了。其实倒不是说一定要给6分，大概就是6.8分左右的样子吧，游戏的素质实在令我大为失望，具体请见“编辑视点”。话说以前年少时喜欢玩《机战》，不过长大点就觉得“热血”已经不适合自己了，于是转投《前线任务》。至于如今的《机战》，我已经不想说啥了。

面对如今萎靡的日本游戏市场，大部分公司都在挖空心思骗钱，当然好游戏还是有的，但素质低下的游戏实在是不胜枚举。于是我总结了“三大系列”来通称这些骗钱游戏——“继续骗系列”、“真好骗系列”以及“一直骗系列”。“继续骗系列”主要指反复移植某一作品，妄想用一个游戏赚两次钱，主要以NBGI的《TOV》、《TOGF》以及数不清的《传说》复刻、SE的各种《FF》移植为首，真是司马昭之心路人皆知；“真好骗系列”主要就是指借着某个红火的要素改编成游戏来骗钱，可以说就是人气动漫改编的游戏，具体例子就如《ACER》以及《超时空要塞F》剧场版中送的那个游戏为例，挂羊头卖狗肉；“一直骗系列”顾名思义就是为了骗钱而作出来的游戏，但家用机上还是算比较少的，具体以《剑与魔法与学院》为例，什么平台都来一份，素质让人不敢恭维且嗤之以鼻。最后还要说一句，所谓的“真饭”并不是要买齐系列中所有出过的游戏，而是知道系列中哪些该买哪些不该买。



▲当年法拉的这一脚的确是出神入化啊……（笑）

本期个人签名

《トキメキ》与《旅立ち》又神曲了。



在日本停留的日子已过去20天，远在另一个国度的完全不同的世界的某些画面总是会在我脑子里不时地闪过，除此之外，对于自己，和去那里之前基本没有任何变化。像梦一样，记得最清楚的竟然是拉面的味道。为什么最后一晚的拉面味道会记得那么清晰？似乎动动舌尖都能尝到浓浓的酱香味。

回想那几天的日子，周围都是绝对的陌生人，一辈子都不会有交集。他们说着我完全不懂的语言，过着我完全不了解的生活。白天的展会已经让我的脚快断了，晚上还是要走出旅馆，在属于他们的街道上走很远，就为多呼吸一口异样的空气，多看一眼异样的街道，多望一眼一辈子都不会再相见的他国路人。也许就像这样，只有永远都得不到的东西，才会真正放下充满欲望的心去欣赏和体会。因为那些感觉只能放在心里，惟一能做的，就是在经过后，不时从心里拉出来想个办法怀念一下。因为很难旧地重游，没有每天上下班的匆匆路过，没有电话号码可以找到她。

能带回来的，都已经失去纪念的意义。相片能拍下来的，都已经是逝去的。

本期个人签名

I'm not afraid to take a stand.



★最近一段时间我的桌面一直都是《丧尸围城2》的地图，由于赶制攻略冲单机进度，网战最近才玩上。不过感觉还不错，其中个人最擅长的就是QTE，目前还没输过。不过在线对抗其实就是9种迷你游戏，其耐玩度自然不高。听说本作的PC版是单机免费、联机收费，如果真是这样的话那Capcom未免也太笨了一点儿。

★一直对骑自行车上下班抱有“能减轻体重”的幻想。国庆期间和一位胖子同学见了面，此人自云每天骑自行车上下班总计3小时，已坚持了三年。听到这里我顿时有一种无力感，看来我还是老老实实地恢复游泳锻炼吧。

★iPhone上的游戏越来越给力了。现在基本上大厂的游戏都是原生中文版，其中还包括Square Enix的《最终幻想》前两作。当然iPhone游戏的汉化难度和CONSOLE GAME是没法比的，所以这也不能说明什么，总之让我们继续看吧。



▲纽约动漫展的COS水平已经完全战翻了日本，当然人家是有先天优势的，比如这个来自《蔷薇少女》里的真红。

本期个人签名

我们最大的情敌，不是第三者，而是岁月

本期读者语录 天津 董一平：TGS特刊做得很给力，大大出乎我们的意料之外，我想问一下这次究竟有多少小编去了日本呢？（纱迦回复：就是上期杂志光盘里出现的那几位喽。）



【动漫展】国庆前往广州参加了第四届穗港澳ACG动漫游戏展，不仅拍摄了展会活动并采访了中岛爱，现场还遇到了热心的读者，收获颇丰。国内的ACG大环境其实并不缺少人气与土壤，只要加以引导、假以时日，未来必定会有更广阔的空间，让我们一起继续努力！

【HK】去了不少次香港，总是很想坐在当街的排档内，吃一碗鱼丸或者叫一份叉烧，体验一下最朴实的香港风味，可惜每次都因为各种原因没能实现，下次去一定要完成这个小小的愿望（默念3次）。ToT

【剧场版】最近看了两部剧场版，《Fate/Stay night》的《UBW》和《MF》的《虚空的歌姬》，接下来年末还有四部左右的剧场版会陆续上映或发售。虽说剧场版动画年年有，但今年感觉特别多，不少还是超重量级的。不知大家又对哪一部最满意呢？

【Anime】十月新番动画极为精彩，先推荐两部新作给大家——水岛努的《乌贼娘》、人气轻小说改编的《俺妹》。前者是爆笑欢乐的恶搞片，后者是近年来题材最好的秋叶系动画之一，两者都不可错过！

▶穗港澳动漫游戏展参观者人山人海，即使排队两、三个小时方才进场也很正常。什么，你说想套近乎走捷径？没门儿，就算是一家人，也得给咱老老实实排队去！



本期个人签名

左手"轻音"，右手"初音"，SEGA赢了！



★国庆期间极度珍贵难得的几天假期十分悲剧地变成了陪岳母岳父大人逛本地景区，原先幻想的崖边海景酒店腐败之旅成为泡影。两位老人家都是从偏远的小地方过来的，国庆之行最大的感触是：这辈子见过的人加起来都没有这几天的多！

★国庆时的海边游泳场看到的不是沙滩，而是黑压压的人头和垃圾。不过这些都不可怕，最恐怖的是卫生间（兼更衣室），为了不引起大家的恶心与不适，里面的惨状就不描述了。总之，我发誓，公共假期再也不去海边！

★据说国庆时各种景区里最好看的不是景色，而是看插队的和排队的打群架，这充分证明了国人在排队方面的实力。我们有理由相信，2012到来的那一天，挤上诺亚方舟的一定都是中国人，因为经历了五一、国庆与春节的磨练之后，我们的插队能力已经无敌于天下了！

本期个人签名

越来越恐怖的公共假期，舒适度仅次于睡懒觉的就是上班……



自从某晚出门买宵夜时看到附近的某餐厅在小巷里捞地沟油后，洛克突然明白为什么来到编辑部后就经常发生"水土不服"的情况。于是吃饭就成了近期的最大难题，看来要做好自己做饭的打算，不然随时都有可能吃死在这条街上。

自己家乡属于小城市，动漫展什么的自然都是那天边的浮云，也因如此，在国庆期间和几位同事前往广州看动漫展可谓感触良多，国内的动漫迷数量远远超过自己的想象，在和附近的几名难兄难弟聊天打发排队的无聊时间时，发现有不少人特地从外地赶来参加展会，看来中岛爱对国内动漫迷的吸引力还是不小。在这里抱怨一句，为啥COS东方的人那么多，却没有一个COS曲曲子的！

截稿前夕《MHP3》终于放出试玩版下载，虽然本次的试玩版内容相比TGS上的严重缩水，但还是让编辑部内的几名猎人激动不已，剩下的就是静等游戏的发售，12月1日快来吧！

本期个人签名

前一个月还说每天要睡8小时，结果悲剧的发现能睡6小时的日子都少之又少



游戏是玩不完的。能把自己喜欢的游戏玩好就足够了，但是还是忍不住四处搜罗更多的自己以为想玩的游戏。各个平台，各种类型……最后大都变成存在电脑或者光盘里的数据而已。莫不是这快乐其实来自搜罗的过程，而不是游玩本身？

某天在外面玩，回家坐地铁时正好缺一块钱硬币买地铁票。此时看见街边有一个年轻人在卖"薰衣草"，一块钱一包，我想就买一包换零钱了。不过那包"薰衣草"拿到手里感觉不对，我也不太了解这些，但是颜色形状关键是味道根本不是薰衣草啊。于是便问他"您这是薰衣草么？"，"是！"回答斩钉截铁。我又试探性地说，"这味道肯定不是薰衣草""这就是薰衣草。"回答的那种自信仿佛法国人向别人确认埃菲尔铁塔。好吧，是就是吧，反正零钱换到了，爱是啥草是啥草，好在不臭就行了。我走出几步悻悻地回头看了看他，他点点头开口道，"这是放在衣柜里熏衣服的香香的草，薰衣草。"＝＝还能让人说什么呢……我想这说到底也是我们做生意的天赋吧。

趁着放假和雷电、九兵卫、美编anubis等人去了一家大型的家具用品超市。结果本来真要去买东西的anubis倒没怎么买，反倒是我们这些陪着去的，像刚到美国下船的爱尔兰移民一样，背着大包小包回来了这家瑞典家具城很棒，商品布置和购物体验都非常人性化，比如很多实景搭建的厨房和客厅模型，里面的所有家具都能选购，看着这些成功人士的"家"，我等纷纷互相张望后，沉默了。选择一些东西，也意味着放弃另一些。

本期个人签名

轻易同情自己的人大都是懦夫，轻易忘记自己可怜之处的也是。



★我把手机中老大的来电铃声换成了《片翼の天使》，于是每当铃声响起时就总有种鬼子进村般的恐惧感。不过比起我朋友把彩铃换成《北斗神拳》的神曲《愛をとりもどせ!!》来说，这还算不了什么。

☆《零》传说中的新作公布，看着貌似整过容的天仓姐妹，我只能默默地流下如面条一般宽的热泪。所谓的新作，到底新在哪里呀?！（但内心中难以抑制的兴奋到底是怎么回事？orz）

★今年ASL上海场的活动已彻底告吹，这对于期盼了近一年的ACG歌曲爱好者们而言无疑是泼了一盆寒刺骨的冰水。看来只能期待明年是否还能卷土重来了，真是悲剧！

☆一位关系非常密切的朋友十月十日回老家结婚去了，祝愿他以后的"人夫"生活幸福快乐。一定要生萝莉哦~\^o^/~

本期个人签名

选择巴吉度还是八哥，这是个问题。

本期读者语录 Email 风风风：上期杂志里我看到一位从未出现过的小编：才教授。不知他为何以前这么低调，难道说是刚来编辑部不久？（纱迦回复：其实才教授是老编辑了，每期光盘都是他负责制作的，光盘改高清、16比9都离不开他的努力。如果大家对才教授有兴趣的话，我们可以考虑对其进行专访。笑）

+NEW GAME SCHEDULE+

新作发售表

本表所收录的游戏发售时间为 2010.10.14-2011.12.31

红色字体为注目游戏
橙色字体为下载游戏
蓝色为不同区域版本

■ 推荐度由高到低依次为 S、A、B、C 级。

年底大作如云，大家一定要安排好时间才行啊，否则前赶后错“腹背遇敌”时难以取舍之情实在让人头疼。另外，截稿前夜刚刚从 PlayStation 官方 Blog 上得知消息，《GT 赛车 5》发售日由原来的美版 11 月 2 日、日版 11 月 3 日再次延期到 2010 年冬季，具体发售日期稍后公布。再次延期的理由仍旧是制作组想进一步完善作品，做出最好的赛车游戏。GT FANS 纷纷表示压力很大，在此祝早日发售吧……

PLAYSTATION2

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2010年10月					
28日	薄樱鬼 黎明录	薄樱鬼 黎明录	Idea Factory	文字冒险	日版
28日	战极姬2 岚	战极姬2・岚～百华、战乱辰风の如く～	SystemSoft Alpha	策略角色扮演	日版
2010年11月					
18日	世界足球 胜利十一人2011	World Soccer Winning Eleven 2011	Konami	体育	中文版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型
2010 年冬	圣诞之吻 加长版	文字冒险

Nintendo DS

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2010年10月					
14日	银河铁道999 DS	银河铁道999 DS	Culture Brain	文字冒险	日版
21日	强袭魔女2	ストライクウィッチーズ2 いやす・なおす・ぷにぷにする	角川书店	文字冒险	日版
26日	星球大战 原力释放 II	Star Wars: The Force Unleashed II	LucasArts	动作	美版
26日	模拟人生3	The Sims 3	EA	模拟育成	美版
26日	摇滚乐队3	Rock Band 3	MTV Games	音乐	美版
28日	扎克与翁布拉 奇幻游乐园	ザックとオンブラ まぼろしの游园地	Konami	动作冒险	日版
28日	天空机器人	Solatorobo それからCODAへ	NBGI	动作角色扮演	日版
28日	黄金的太阳 黑暗黎明	黄金の太阳 漆黑なる夜明け	Nintendo	角色扮演	日版
2010年11月					
2日	007 黄金眼	GoldenEye 007	Activision Blizzard	主视角射击	美版
3日	光辉物语	ラジアントヒストリア	Atlus	角色扮演	日版
11日	尖顶帽与魔法店	とんがりボウシと魔法のお店	Konami	益智	日版
11日	拓麻歌子的换装挑战	たまごっちのなりきりチャレンジ	NBGI	益智	日版
12日	索尼克 色彩缤纷	Sonic Colors	SEGA	平台动作	欧版
16日	哈利・波特与死亡圣器 第一部	Harry Potter and the Deathly Hallows, Part 1	EA	动作射击	美版
16日	Marvel超级英雄小队 无限拳套	Marvel Super Hero Squad: The Infinity Gauntlet	THQ	动作	美版
18日	维新之岚 疾风龙马传	维新の岚 疾风龙马传	Koei Tecmo	文字冒险	日版
18日	超级化石挖掘者	スーパーカセキホリダー	Nintendo	角色扮演	日版
25日	历史大战 夺取天下 天下第一大混战	历史大战ゲッテンカ 天下一バトルロイヤル	SEGA	动作	日版
25日	超级机器人大战L	スーパーロボット大战L	NBGI	策略角色扮演	日版
25日	口袋职业力量棒球13	パワプロクンポケット13	Konami	体育	日版
2010年12月					
2日	金属战斗陀螺 顶上决战	メタルファイト ベイブレード 顶上决战! ビッグバン・ブレーダーズ	Hudson	动作	日版
2日	桃太郎电铁世界	桃太郎电铁WORLD	Hudson	桌面棋牌	日版
2日	SD高达三国传	SDガンダム三国传 BraveBattleWarriors 真三璃纱大战	NBGI	动作	日版
2日	马里奥对大金刚 突击迷你大陆	マリオ vs. ドンキーコング 突击! ミニランド	Nintendo	动作	日版
9日	二之国 漆黑的魔导士	二ノ国 漆黑の魔道士	Level-5	角色扮演	日版
9日	爆丸DS 核心守护者	爆丸バトルブローラーズDS ディフェンダー オブ ザ コア	SEGA	动作	日版
9日	风来的西林5 幸运之塔与命运骰子	不思议のダンジョン 风来のシレン5 フォーチュンタワーと运命のダイス	Chun Soft	角色扮演	日版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2010年秋	超级神笔小子	益智	2011年1月6日	沙加3 时空之霸者 光明之影	角色扮演

PLAYSTATIONPortable

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2010年10月					
14日	核石之王	ロード オブ アルカナ	Square Enix	动作	日版
14日	秋之回忆6 Next Relation	メモリーズオフ6 Next Relation	5pb.	文字冒险	日版
14日	DJ Max 携带版3	DJ Max Portable 3	Pentavision	音乐	美版
21日	金属战斗陀螺 超绝转生	メタルファイトベイブレード 超绝转生! バルカンホルセウス	Takara Tomy	动作	日版
26日	星球大战 原力释放 II	Star Wars: The Force Unleashed II	LucasArts	动作	美版
28日	噬神者 爆裂	ゴッドイーター バースト	NBGI	动作	日版
28日	娇蛮之吻 第二学期 携带版	つよきす 2学期 Portable	Netrevo	文字冒险	日版
28日	灵武战记 携带版	ファントム・ブレイブ PORTABLE	日本一	策略角色扮演	日版
28日	战极姬2 岚	战极姬2・岚～百华、战乱辰风の如く～	SystemSoft Alpha	策略角色扮演	日版
28日	乃木坂春香的秘密	乃木坂春香の秘密 同人志はじめました	Ascii Media Works	文字冒险	日版
28日	梦幻俱乐部 携带版	ドリームクラブ・ポータブル	D3 Publisher	模拟经营	日版
2010年11月					
1日	啪嗒嘭3	Patapon 3	SCE	动作	美版
1日	争分夺秒	Split/Second	Disney	竞速	美版
2日	战神 斯巴达之魂	God of War: Ghost of Sparta	SCE	动作	美版
11日	皇家骑士团 命运之轮	タクティクスオウガ 运命の轮	Square Enix	策略角色扮演	日版
18日	世界足球 胜利十一人2011	World Soccer Winning Eleven 2011	Konami	体育	中文版
18日	负罪少女	クリミナルガールズ	日本一	角色扮演	日版
25日	彩色铃音Continue	彩色铃音Continue	5pb.	文字冒险	日版
25日	泪洒三重冠 携带版	ティアーズ・トゥ・ティアラー 花冠の大地－PORTABLE	Aquaplus	策略角色扮演	日版
25日	维新恋华 龙马外传	维新恋华 龙马外传	D3 Publisher	文字冒险	日版
2010年12月					
1日	怪物猎人 携带版 3rd	モンスターハンターポータブル 3rd	Capcom	动作	日版
7日	电子争霸战 进化	TRON: Evolution	Disney	动作冒险	美版
2日	假面骑士 巅峰英雄OOO	假面ライダー クライマックスヒーローズ オーズ	NBGI	动作	日版
16日	光明之心	シャイニング・ハーツ	SEGA	角色扮演	日版
16日	泪洒三重冠外传 阿瓦隆之谜 携带版	ティアーズ・トゥ・ティアラ 外传－アヴァロンの谜－PORTABLE	Aquaplus	策略角色扮演	日版
16日	侦探歌剧	探侦オペラ ミルキィホームズ	bushiroad	文字冒险	日版
22日	寄生前夜 第3个生日	The 3rd Birthday	Square Enix	动作冒险	日版
23日	AKB1/48 与偶像恋爱	AKB1/48 アイドルと恋したら	NBGI	文字冒险	日版
23日	幸运星 陵樱学园 樱藤祭 携带版	らき☆すた 陵樱学园 樱藤祭 Portable	角川书店	文字冒险	日版
23日	咎狗の血 携带版	咎狗の血 True Blood Portable	角川书店	文字冒险	日版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2010年内	勇者30 II	角色扮演	2010年内	圣诞之吻 加长版	文字冒险
2010年内	纸箱战机	角色扮演	2011年1月27日	我的妹妹哪有这么可爱	文字冒险
2011年1月27日	战场的女武神3	策略角色扮演	2011年2月24日	梦幻之星 携带版2 无限	角色扮演

Wii

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2010年10月					
14日	星之卡比 毛线史诗	毛糸のカービィ	Nintendo	平台动作	日版
19日	DJ英雄2	DJ Hero 2	Activision Blizzard	音乐	美版
21日	家庭教练 大家一起来冒险	みんなで冒险! ファミリートレーナー	NBGI	动作	日版
21日	英雄不再2 舍命一击	ノーモア★ヒーローズ2 デスパレート・ストラグル	MMV	动作	日版
24日	肖恩・怀特滑板	Shaun White Skateboarding	Ubisoft	体育	美版
26日	星球大战 原力释放 II	Star Wars: The Force Unleashed II	LucasArts	动作	美版
26日	模拟人生3	The Sims 3	EA	模拟育成	美版
26日	摇滚乐队3	Rock Band 3	MTV Games	音乐	美版
2010年11月					
2日	007 黄金眼	GoldenEye 007	Activision Blizzard	主视角射击	美版
9日	使命召唤 黑暗行动	Call of Duty: Black Ops	Activision Blizzard	主视角射击	美版
9日	疯兔 时间之旅	Raving Rabbids: Travel in Time	Ubisoft	动作	美版
11日	人生游戏 欢乐家庭	人生ゲーム ハッピーファミリー	Takara Tomy	益智	日版
12日	索尼克 色彩缤纷	Sonic Colors	SEGA	平台动作	欧版
16日	极品飞车 热力追踪	Need for Speed: Hot Pursuit	EA	竞速	美版
16日	哈利・波特与死亡圣器 第一部	Harry Potter and the Deathly Hallows, Part 1	EA	动作射击	美版
16日	Marvel超级英雄小队 无限拳套	Marvel Super Hero Squad: The Infinity Gauntlet	THQ	动作	美版
18日	胜利十一人2011	Winning Eleven Play Maker 2011	Konami	体育	日版
21日	超级大金刚 回归	Donkey Kong Country Returns	Nintendo	平台动作	美版
23日	迈克尔・杰克逊 梦幻体验	Michael Jackson the Experience	Ubisoft	音乐	美版
25日	经典米奇	Epic Mickey	Disney	动作	欧版
25日	马里奥运动合集	マリオスポーツミックス	Nintendo	体育	日版
2011年12月					
2日	假面骑士 巅峰英雄OOO	假面ライダー クライマックスヒーローズ オーズ	NBGI	动作	日版
2日	火影忍者 疾风传 激斗忍者大战 特别版	NARUTO－ナルト－ 疾风传激斗忍者大战SPECIAL	Takara Tomy	格斗	日版
16日	吃豆人聚会	パックマンパーティ	NBGI	动作	日版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2010年内	最后的故事	角色扮演	2011年内	塞尔达传说 天空之剑	动作冒险

PLAYSTATION3

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2010年10月					
14日	世界足球 胜利十一人2011	World Soccer Winning Eleven 2011	Konami	体育	中文版
19日	辐射 新维加斯	Fallout: New Vegas	Bethesda	动作角色扮演	美版
19日	DJ英雄2	DJ Hero 2	Activision Blizzard	音乐	美版
19日	电锯惊魂 II 血与肉	Saw II: Flesh & Blood	Konami	动作冒险	美版
19日	征服	VANQUISH	SEGA	动作	美版
19日	nail'd	nail'd	Deep Silver	竞速	美版
20日	灵异恐惧3	F.3.A.R.	Warner Bros.	主视角射击	美版
21日	火影忍者 疾风传 终极忍者风暴2	NARUTO−ナルト− 疾风传 ナルティメットストーム2	NBGI	动作	日版
21日	阿加雷特战记2	アガレスト战记2	Compile heart	角色扮演	日版
24日	肖恩・怀特滑板	Shaun White Skateboarding	Ubisoft	体育	美版
26日	星球大战 原力释放 II	Star Wars: The Force Unleashed II	LucasArts	动作	美版
26日	模拟人生3	The Sims 3	EA	模拟育成	美版
26日	摇滚乐队3	Rock Band 3	MTV Games	音乐	美版
2010年11月					
2日	DC漫画英雄世界Online	DC Universe Online	SOE	网络角色扮演	美版
2日	007 血石	James Bond 007: Bloodstone	Activision Blizzard	动作	美版
9日	使命召唤 黑暗行动	Call of Duty: Black Ops	Activision Blizzard	主视角射击	美版
11日	龙珠 猛烈冲击2	Dragon Ball: Raging Blast 2	NBGI	格斗	日版
11日	真・三国无双 Online 苍天乱舞	真・三国无双 Online ～苍天乱舞～	Koei Tecmo	动作	日版
16日	小小大星球2	LittleBigPlanet 2	SCE	平台动作	美版
16日	刺客信条 兄弟会	Assassin's Creed: Brotherhood	Ubisoft	动作	美版
16日	极品飞车 热力追踪	Need for Speed: Hot Pursuit	EA	竞速	美版
16日	哈利・波特与死亡圣器 第一部	Harry Potter and the Deathly Hallows, Part 1	EA	动作射击	美版
16日	Marvel超级英雄小队 无限拳套	Marvel Super Hero Squad: The Infinity Gauntlet	THQ	动作	美版
18日	无限回廊 光与影之箱	无限回廊 光と影の箱	SCE	益智	日版
19日	波斯王子 三部曲HD合集	Prince of Persia: Trilogy in HD	Ubisoft	动作	欧版
23日	腐尸之屋	Splatterhouse	NBGI	动作	美版
23日	魔神之地	Majin And The Forsaken Kingdom	NBGI	动作	美版
25日	龙士传说 三位一体 零	トリニティ ジルオール ゼロ	Koei Tecmo	动作角色扮演	日版
2010年12月					
2日	圣恩传说F	テイルズ オブ グレイセス エフ	NBGI	角色扮演	日版
2日	北斗无双 国际版	北斗无双 International	Koei Tecmo	动作	日版
7日	电子争霸战 进化	TRON: Evolution	Disney	动作冒险	美版
16日	恶魔城 暗影之王	Castlevania: Lords of Shadow	Konami	动作	日版
16日	海猫鸣泣之时 魔女与推理的轮舞曲	うみねこのなく顷に ～魔女と推理の轮舞曲～	Achemist	文字冒险	日版
16日	高达无双3	ガンダム无双3	NBGI	动作	日版
22日	信长的野望 Online 新星之章	信长の野望 Online ～新星の章～	Koei Tecmo	网络角色扮演	日版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2010年内	GT赛车5	平台动作	2010年内	横冲直撞 旧金山	动作
2010年冬	海豹突击队4	主视角射击	2010年冬	凯瑟琳	动作冒险
2010年冬	绝体绝命都市4 夏日回忆	动作冒险	2010年内	机车风暴 启示录	竞速
2010年1月15日	无限试驾2	竞速	2011年1月25日	死亡空间2	主视角射击
2011年2月9日	入口2	主视角射击	2011年2月22日	杀戮地带3	主视角射击
2011年2月22日	子弹风暴	主视角射击	2011年2月24日	魔界战记4	策略角色扮演
2011年3月8日	龙之世纪 II	角色扮演	2011年3月22日	孤岛危机2	主视角射击
2011年春	最终幻想 X IV	网络角色扮演	2011年春	伊甸之子	音乐
2011年春	幽灵行动 未来战士	主视角射击	2011年夏	巫师冒险记	动作
2011年9月15日	狂暴	主视角射击	2011年内	无名英雄2	动作
2011年内	潜龙谍影 崛起	动作	2011年内	二之国 白色圣灰的女王	角色扮演

XBOX360

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2010年10月					
14日	世界足球 胜利十一人2011	World Soccer Winning Eleven 2011	Konami	体育	中文版
19日	辐射 新维加斯	Fallout: New Vegas	Bethesda	动作角色扮演	美版
19日	DJ英雄2	DJ Hero 2	Activision Blizzard	音乐	美版
19日	电锯惊魂 II 血与肉	Saw II: Flesh & Blood	Konami	动作冒险	美版
19日	征服	VANQUISH	SEGA	动作	美版
19日	nail'd	nail'd	Deep Silver	竞速	美版
20日	灵异恐惧3	F.3.A.R.	Warner Bros.	主视角射击	美版
21日	火影忍者 疾风传 终极忍者风暴2	Naruto Shippuden: Ultimate Ninja Storm 2	NBGI	动作	美版
24日	肖恩・怀特滑板	Shaun White Skateboarding	Ubisoft	体育	美版
26日	星球大战 原力释放 II	Star Wars: The Force Unleashed II	LucasArts	动作	美版
26日	神鬼寓言III	Fable III	Microsoft	角色扮演	美版
26日	模拟人生3	The Sims 3	EA	模拟育成	美版
27日	秋之回忆7 打勾勾的记忆	Memories Off ゆびきりの记忆	5pb.	文字冒险	日版
26日	摇滚乐队3	Rock Band 3	MTV Games	音乐	美版
2010年11月					
2日	007 血石	James Bond 007: Bloodstone	Activision Blizzard	动作	美版
4日	舞蹈中心	Dance Central	MTV Games	音乐	美版
4日	Kinect大冒险	Kinect Adventures	Microsof	动作	美版
4日	Kinect欢乐赛车	Kinect Joyride	Microsoft	竞速	美版
4日	Kinect体育	Kinect Sports	Microsoft	体育	美版
4日	Kinect动物	Kinectimals	Microsoft	模拟育成	美版
4日	塑形 健身进化	Your Shape: Fitness Evolved	Ubisoft	体育	美版
5日	体感运动	MotionSports	Ubisoft	体育	美版
9日	使命召唤 黑暗行动	Call of Duty: Black Ops	Activision Blizzard	主视角射击	美版
11日	龙珠 猛烈冲击2	Dragon Ball: Raging Blast 2	NBGI	格斗	日版
16日	刺客信条 兄弟会	Assassin's Creed: Brotherhood	Ubisoft	动作	美版
16日	Marvel超级英雄小队 无限拳套	Marvel Super Hero Squad: The Infinity Gauntlet	THQ	动作	美版
16日	极品飞车 热力追踪	Need for Speed: Hot Pursuit	EA	竞速	美版
16日	哈利・波特与死亡圣器 第一部	Harry Potter and the Deathly Hallows, Part 1	EA	动作射击	美版
20日	舞蹈进化	DanceEvolution	Konami	音乐	日版
20日	索尼克 自由滑板	ソニック フリーライダーズ	SEGA	动作	日版
23日	腐尸之屋	Splatterhouse	NBGI	动作	美版
25日	怒首领蜂大复活	怒首领蜂大复活	Cave	射击	日版
30日	魔神之地	Majin And The Forsaken Kingdom	NBGI	动作	美版
2010年12月					
7日	电子争霸战 进化	TRON: Evolution	Disney	动作冒险	美版
16日	恶魔城 暗影之王	Castlevania: Lords of Shadow	Konami	动作	日版
16日	最终幻想 X III 国际版	ファイナルファンタジー X III アルティメットヒッツ インターナショナル	Square Enix	角色扮演	日版
16日	高达无双3	ガンダム无双3	NBGI	动作	日版
22日	电脑战机 虚拟势力	电脑战机バーチャロン フォース	SEGA	动作	日版
30日	梦幻俱乐部ZERO	ドリームクラブ ZERO	D3 Publisher	模拟养成	日版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2010年内	横冲直撞 旧金山	动作	2010年1月15日	无限试驾2	竞速
2011年1月25日	死亡空间2	主视角射击	2011年2月9日	入口2	主视角射击
2011年2月27日	疯狂境地	动作射击	2011年2月22日	子弹风暴	主视角射击
2011年3月8日	龙之世纪 II	角色扮演	2011年3月22日	孤岛危机2	主视角射击
2011年9月15日	狂暴	主视角射击	2011年春	幽灵行动 未来战士	主视角射击
2011年春	伊甸之子	音乐	2011年冬	战争机器3	动作射击
2011年内	潜龙谍影 崛起	动作			

10.14 星之卡比 毛线史诗

Wii 平台动作 ■Nintendo ■无对应周边 推荐度 A



“《星之卡比》系列”是任天堂公司旗下的著名平台动作游戏，本次可爱的卡比将化身为神奇的毛线，带领玩家进入毛线世界进行一场异想天开的大冒险。游戏的画面创意十足，场景中的一切都用线条描绘，浓郁的卡通风格配合轻松的音乐，很容易让玩家沉迷其中。从目前官方公布的影像看，游戏围绕“毛线”这一主题展开。卡比可以借助毛线的力量变身成潜水艇、飞碟等多种形态，玩家要充分利用这些要素进行解谜。除了单人模式外，游戏还支持双打，约上一名女孩子与她共同游戏将是一个不错的选择。

10.19 征服

攻略预定

多机种 动作射击 ■SEGA ■对应机种为PS3、X360 推荐度 A



由三上真司操刀指导的《征服》终于就要发售了。继《生化危机4》之后，三上这几年来的低调沉默终将在10月19日这一天被打破。从之前放出的两个试玩版来看，本作的素质绝对不容小视，游戏中大到一个BOSS，小到一个杂兵，都具有将主角一击必杀的实力，当然你也可以毫发无伤地干掉他们，一切都取决于你在战场上的打法安排。为了专注于单机模式的打造，本作放弃了多人模式，不过这并不代表游戏的耐玩度会下降，相反地，单机内容中会有更多细节等待着各位玩家的挖掘。

10.21 火影忍者 疾风传 终极忍者风暴2

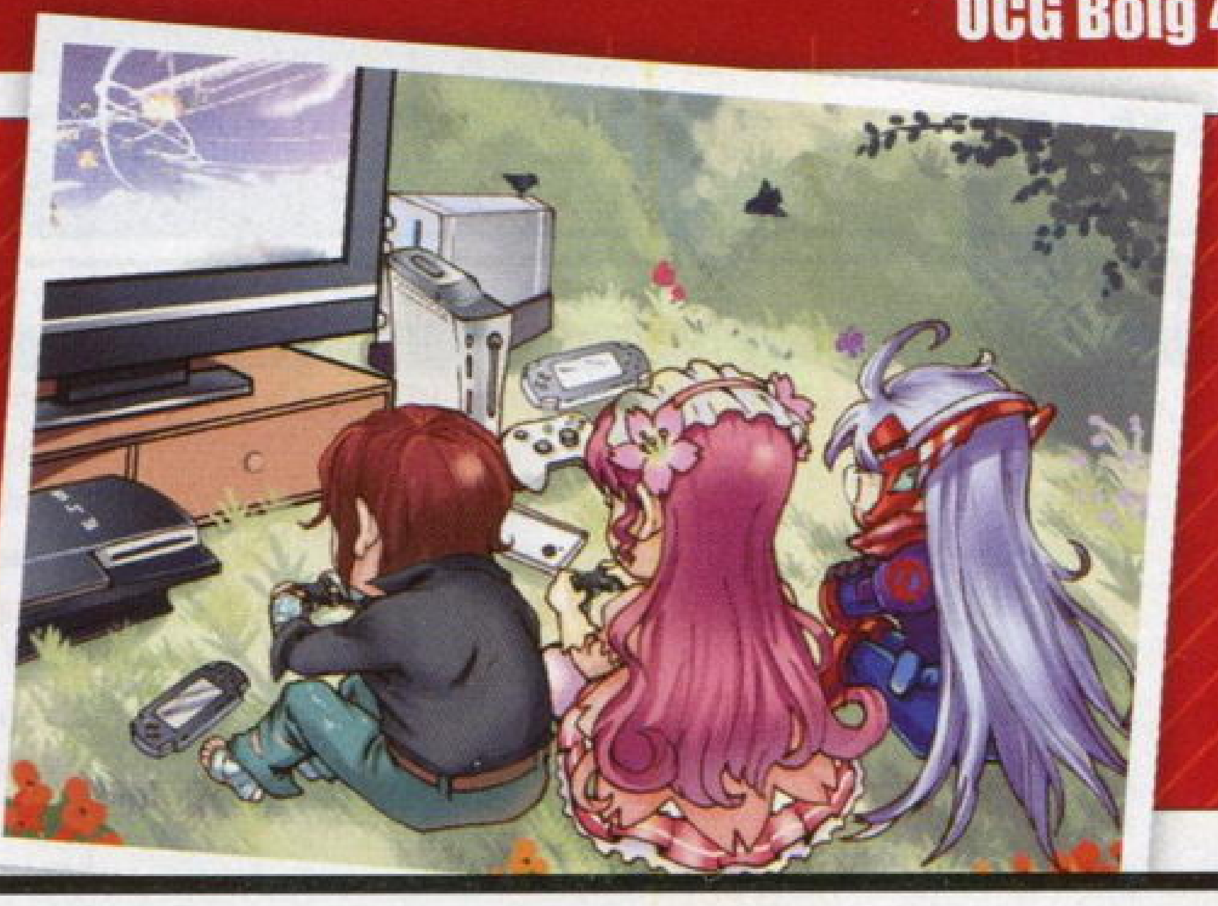
多机种 动作 ■NBGI ■对应机种为PS3、X360 推荐度 A



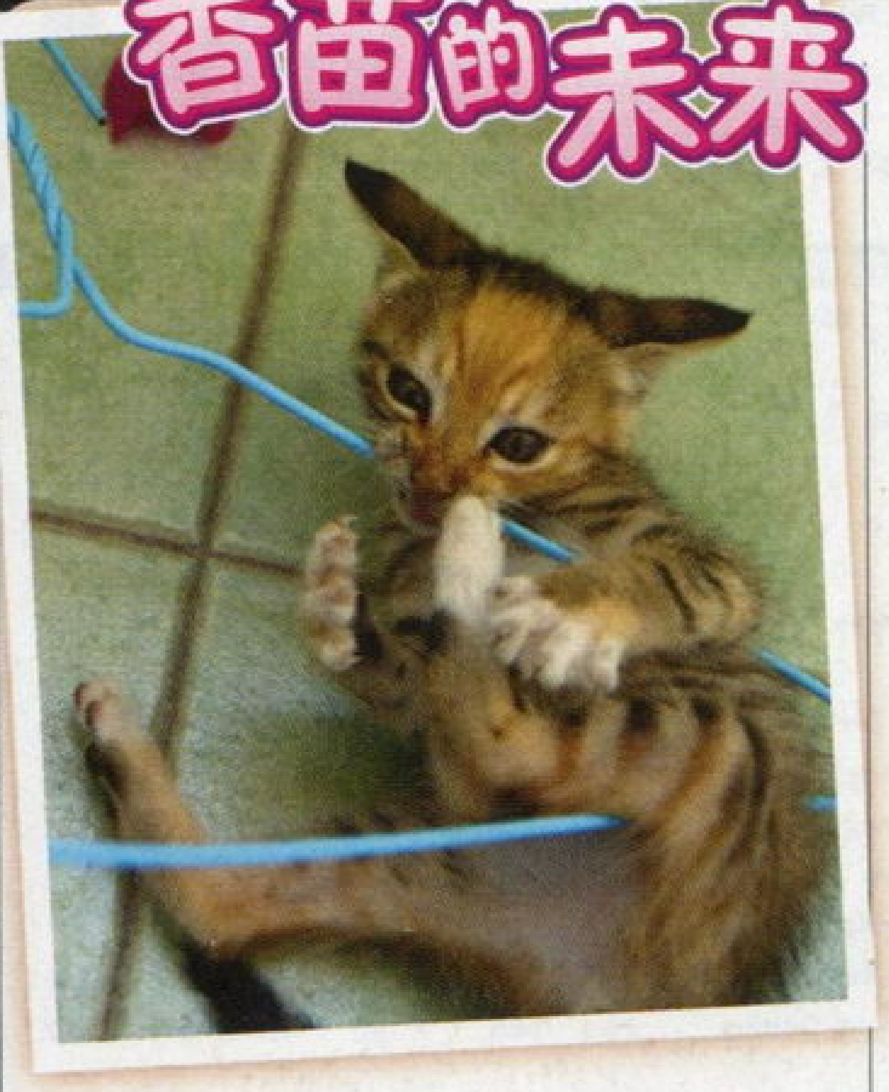
作为一个“打旗者”，我想说本作是目前最好的火影游戏，甚至是次世代最佳动漫改编游戏，而日本媒体超乎想像的高分也证实了这一点。若看过官方频繁放出的对战影像和宣传片，对本作的进化肯定会有直观了解，前作最让人热血沸腾的QTE设计在新作中几乎扩展到了每一场关键战斗中，精彩程度也是更上层楼，经典场面的高清再现值得期待，而前作不能网战的怨念也在本作中得以解除。即便不是火影饭，喜欢自由探索和华丽对战风格的玩家也非常值得尝试，游戏的高素质绝不会令你失望。

由于美版及欧版游戏的发售日经常会出现变动的情况，发售表中美版与欧版游戏如出现与实际发售日期有出入请谅解。游戏推荐中加有“攻略预定”Logo的游戏代表今后杂志会制作攻略（但不一定是下期）。

编辑部落 EDITOR'S BLOG



香苗的未来



上次说过捡的那只小猫“香苗”不知不觉间已经长大了一圈。它已不再是那个一直颤抖的很小很小的生命了。刚捡来的时候总是缩成一团，我把它抱起来，吓得直哆嗦，一副任人宰割的样子。现在一直被我养在阳台，每天有吃有喝，茁壮成长。香苗身型矫健了，眼神也充满犀利，踱起步来更是颇有豹子的架势。我喜欢睡觉前在阳台和它玩会，崽猫一般都顽皮，香苗似乎比一般的崽猫更好斗，不好惹。即使没人的时候也自己闪躲腾挪，和“假想敌”激烈战斗，我陪它玩的时候更是兴奋得它不行，又抓又扑又咬，根本不怕人。只要把手伸到它的危险领域，绝对摆拳加猛虎咬。打它两下，刚开始会害怕，三招之后就会还手了，有时候还能升龙拳跳到我膝盖这么高……如同被抢了糖的撒泼小孩儿，想把它抱在怀里萌一下几乎是不可能，它不但会拼命挣扎，还会冷冷地瞪人。我明白，这家伙怕是长大了也不会“小猫依人”的。

其实从决定收养它开始我就有一个打算：等它强壮一点，就放它自由。毕竟野猫比家猫快乐多了，既有同伴又有自己的地盘，每天无忧无虑吃一顿过一天，四海为家。我猜家猫心里多少都渴望这种自由逍遥吧。被养在家里虽然衣食不愁，每日养尊处优睡大觉，但是只能从窗台上遥望外面的世界，睡醒了望着窗外，灰心了再去睡，这么过一辈子心中肯定不甘。我觉得我没有权利剥夺它这种未来，香苗虽小，但是一只有种的猫，比不少人都强。它会用头咚咚地撞阳台的玻璃门要出去。这样的家伙不该被我关在阳台里的。

我和朋友说起这个想法，他们大都不同意。尤其是养过猫的人会对我悉心地说：第一，它在成长阶段已经丧失了野生捕食能力，吃猫粮长大的。第二，野猫一般欺生，刚来的小猫受排斥怕是很难站住脚。第三，现在的人对野生动物很不好，很多地方甚至会抓野猫来做烧烤的肉！我承认这一条让我动摇了，我养着它并没有什么负担，顶多换换猫砂猫粮。白天留它一个人，只有晚上能和它玩一会——恐怕它还不是多想“陪我”。但这多少也比做烤肉好一些，小命谁都只有一次，没出息也比做烤肉强吧。

不过这个担心和妥协只是多余的幻想，因为我主意已经定了。过些日子停止喂它猫粮，改为剩菜剩饭，不吃就饿到肯吃为止；和它玩的时候狠狠打它，让它知道人是世上最坏的，必须远远躲开。等差不多就把它放到野猫群里，以香苗的身手和脾气，野猫未必能占到便宜。我相信香苗最终会在野猫群里站住脚，过上自由逍遥的生活。希望过几年看见它，它能成为身后跟着一群母猫的野猫头子。那时候它能不能认出我，无所谓的。不过如果它不幸死在风雨里，或者被人抓去弄死，这也是命，总好过一辈子在阳台里。至少这家伙心里是不会怨我的，我明白。

文 奈落

终极寻宝
★寻找图中中奖赠卷代码
★赢超值COSPLAY精品服饰
全场商品7折
编号：CSYX001
（凭此编码向购物QQ索取优惠券）
购买方式
在本站购买现有衣服即可获得官方零售价的7折优惠，更可享受免费顺丰快递或EMS递送上门服务。您也将获得精美西装袋一个以及神秘的礼品一份，想购买的朋友就赶紧哦！
特殊身型，免收订制费哦^-^!!!
联系方式
订购QQ：743619875
旺　旺：COSOUL2010
邮　箱：cosoul2010@yahoo.cn
网　站：www.cosoul.net
购物热线：4006-680-813
广告合作电话：020-87575672
漫云 COSOUL
中国COSPLAY服装品牌



爱图e族 Vol.21
全彩64页+DVD-ROM数据光碟



国内首本面向动漫游戏爱好者的综合美图志，以介绍国内外优秀画师及萌系动漫游作品为主。数据光碟中更收录有近期日本发售的众多名家画集的高清扫描版本，让你足不出户收遍海量美图！
－卷首画廊－
取景器中的感动
《相机少女》鉴赏
－绘师列传－
性感源由心生
りんしん访谈
－杂绘街－
魔法事典(中)
体操服萌娘精选
－少女堂－
有一种腐的境界叫犀利
茶屋町胜吕
漫人馆
尚月地 高雅与华美的融合
小林智美 史诗般的大师风范
岸田MEL “《工作室》系列”新宠儿
宫下未纪 共月邸中的珍宝
大野哲也 让人过目难忘的萌
10月下旬
全国上市



X360玩家专门志 Vol.12

年末商战前哨号 | 全彩大16开224页 附赠DVD-ROM

– 攻略集合 –

光环 致远星 | 黑手党II | 丧尸围城2
恶魔城两作 | 劳拉与光之守护者 | 荣誉勋章

– 特别策划 –

体感新时代，关于Kinect的一切
后Bungie时代，《光环》何去何从
光环 致远星珍贵资料设定

– 成就集中赢之特别策划 –

XBLA十大成就神作

– 软组织倾情奉献 –

Xbox360真·完全形态2 | 讲述软饭自己的故事Vol.2

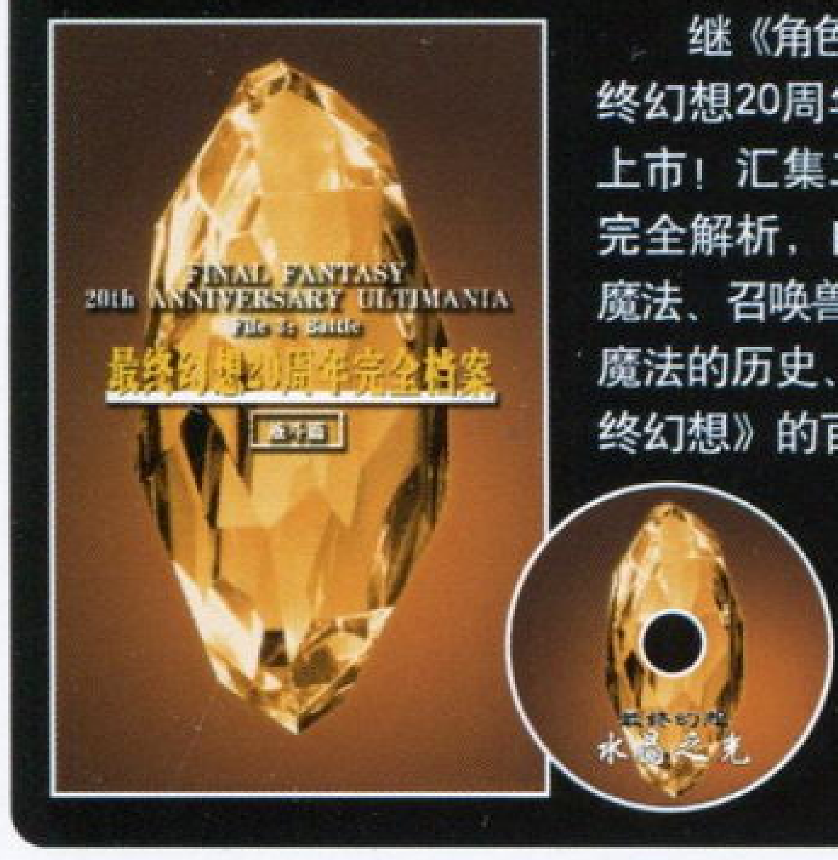
光盘收录：TGS 2010高清视频
实用软件·精选壁纸·游戏OST以及更多精彩好礼

10月下旬 全国上市

赶在11月游戏狂潮到来之前推出的本辑《X360专辑》，誓要和此前的所有大作来个彻底了断！主打内容为《光环 致远星》，对X360头等大作里里外外进行彻底解析！本辑预定收录至少7款劲作攻略，针对读者对上辑的意见，此次攻略保证原创性和实用性，官方资料海量放送，并由国内知名高手精心修订。年末关注热点Kinect以及诸多劲作情报一并收录，成就集中赢持续为成就犯的大计添砖加瓦。上辑大受好评的软组织保持风格，继续为您献上您感兴趣的话题。更多精彩内容未能一一尽录，10月下旬敬请关注！

最终幻想20周年完全档案 战斗篇

全彩448页+全系列主题歌精选CD



继《角色篇》《剧情篇》之后，国内玩家苦苦等待的“《最终幻想20周年完全档案》系列”最后一部《战斗篇》震撼上市！汇集二十年来《最终幻想》全系列所有作品的战斗完全解析，内容涵盖了战斗角色介绍，战斗系统的变迁，魔法、召唤兽与全部怪物等众多详尽资料。更有职业的历史、魔法的历史、召唤兽的历史、系列常见怪物等众多有关《最终幻想》的百科小知识。近35万海量文字配以精美的图片，带领您回顾史上最伟大的RPG游戏系列的发展历程，绝对是每位“《最终幻想》系列”玩家不可错过的权威资料宝典。

已上市 各地报刊亭销售中

光环系列官方小说：光环 进化

大32开320页+精选音乐CD

《光环 进化》为“《光环》系列”小说第七部，由多位欧美知名科幻小说创作者所创作的中短篇小说组成，其中包括埃里克·尼伦德、凯伦·查维斯和托拜厄斯·S·巴克威尔，以及弗兰克·欧·康纳与凯文·格雷斯在内的光环系列剧情构造者，因此本书最大程度地还原了《光环》深邃的世界观。作为一部中短篇合集，《光环 进化》从多方面为玩家和光环系列的剧情爱好者揭示了极具深度的世界观和剧情走向，而且几乎囊括了所有层次和所有方面的剧情主题，从而最大程度上满足读者与玩家的需要和求知欲。



已上市 各地报刊亭销售中

PS3专辑 Vol.11

大16开240页+数据DVD光盘



– 特企集结 –

TGS2010：一场属于PS3的豪门夜宴；Move英雄榜；PS王国的白骑士——Level-5五星物语；蓝光最新出碟推荐。四大专题看过瘾！

– 劲作集结 –

GT赛车5、机车风暴 启示录、蝙蝠侠 阿克汉姆城、如龙 终焉，大作情报汇总。

个性下载游戏SHANK攻略指南；另有超级街霸Ⅳ、边境之地等多款游戏的奖杯心得。

– 攻略集结 –

战国BASARA 3、特特莉的工作室、异世纪传说R、白骑士物语 光与暗的觉醒、超次元游戏 海王星、铁拳6、小小大赛车，攻略研究七连发！

– 信息集结 –

近期神机大事记，日本本土独占潮来临；业界评论，神机命运新转折；PSN与PSN+下载推荐。

– PC/PS3两用光盘 –

近30段高清游戏影像、近300首游戏原声、300余张美图
50个PS3特色主题，另有特别附赠的趣味收藏。
（※影像、美图、音乐均可在PS3上直接打开）

已上市 各地报刊亭销售中

Tot.260

M-ZONE人游戏型动派——动感地带玩家聚会活动报道

游戏机实用技术

ULTRA CONSOLE GAME



M-ZONE 动感地带 我的地盘 听我的

攻略透解

丧尸围城2

FIFA 11

大神传 小小的太阳

恶魔城 暗影之王

特快专递

轻音 放学后的演唱会

NBA 2K11

M-ZONE人都是型动派

前线狙击

王国之心 梦中诞生 最终混合版

绝体绝命都市4 夏日回忆

光辉物语/异说 012 最终幻想

全新栏目 中国力量

独家专访 著名游戏制作人 **陈星汉**